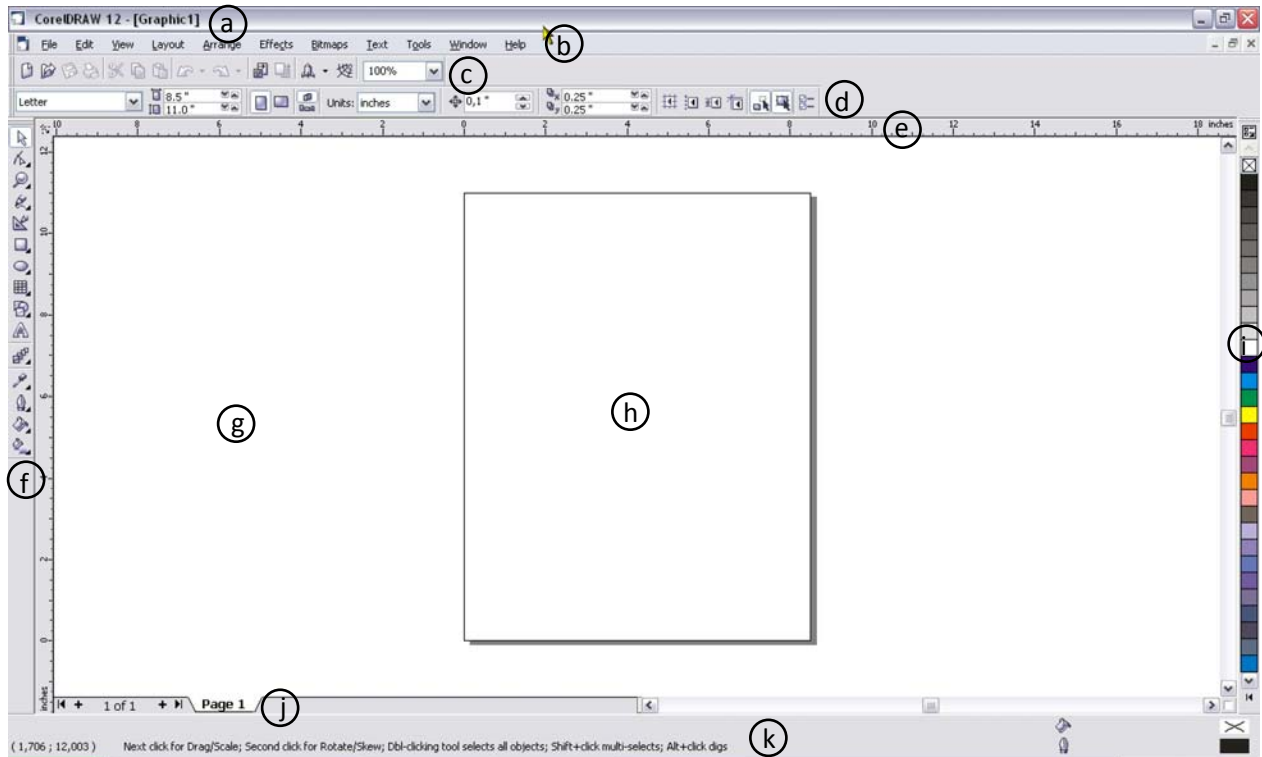


MODUL PRAKTIKUM DESAIN GRAFIS

MODUL 1

MEMULAI CORELDRAW

1. Klik tombol **Start > Program > Corel Graphic Suite > Corel Draw**.



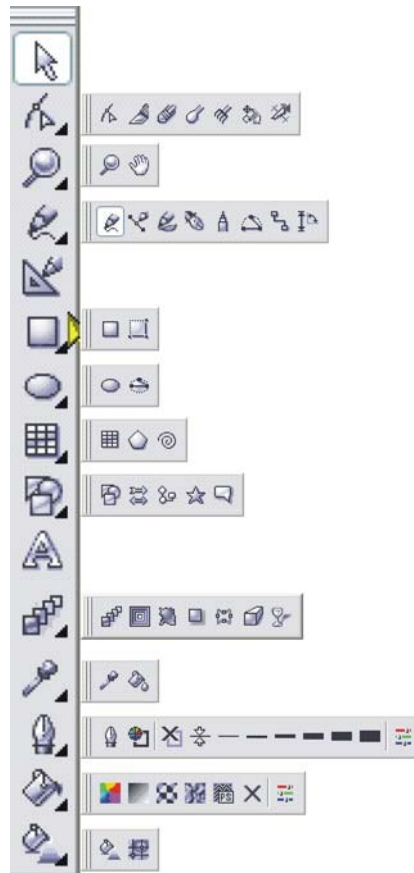
Gambar 1. Interface CorelDraw.

Keterangan:

- | | |
|----------------------|------------------|
| a. Title bar | g. Work area |
| b. Menu bar | h. Page area |
| c. Standard tool bar | i. Color palette |
| d. Property bar | j. Page number |
| e. Ruler bar | k. Status bar |
| f. Tool box | |

Peralatan untuk mendesain di CorelDraw semua terdapat pada *tool box* (lihat interface pada point **f**).

Ada beberapa tool yang mempunyai tombol *flyout* (panah kanan bawah) yang berisi beberapa tool lainnya. *Flyout* selengkapnya ada pada gambar berikut:



Gambar 2. Flyout tool box.

Berikut ini adalah *tool box* dengan berbagai fungsinya:

Tool	Nama	Fungsi
	Pick tool	Mengaktifkan obyek dan untuk melakukan editing dasar dari obyek. Misalnya <i>scaling, rotating, skewing, resizing</i> .
	Shape tool	Melakukan proses editing node pada <i>shape</i> (komponen garis dari obyek).
	Knife tool	Pisau yang berfungsi untuk memotong obyek. Cara kerjanya persis seperti menggunakan pisau biasa.
	Eraser tool	Menghapus bagian tertentu dari obyek.
	Smudge tool	Menggosok obyek sehingga merubah bentuk obyek yang digosok tersebut.
	Roughen brush tool	Memberikan efek distorsi pada obyek.
	Free transform tool	Merotasi, membesarkan, mengecilkan, skewing image secara bebas.
	Virtual segment delete tool	Menghapus segmen secara virtual
	Zoom tool	Membesarkan atau mengecilkan tampilan area kerja di monitor.
	Hand tool	Menggeser area kerja ke posisi tertentu.
	Freehand tool	Membuat obyek berupa garis bebas.
	Bezier tool	Membuat obyek garis dengan menentukan banyaknya node.

	Artistic media tool	Membuat obyek garis dengan berbagai bentuk yang artistik
	Pen tool	Membuat obyek kombinasi antara garis lurus dan garis lengkung secara langsung.
	Polyline tool	Membuat obyek kombinasi garis lurus dan <i>freehand</i> secara langsung.
	3 point curve tool	Membuat obyek garis dengan kurva 3 <i>point</i> .
	Interactive connector tool	Membuat obyek garis konektor secara interaktif
	Dimension tool	Membuat obyek garis ukuran pada suatu obyek yang kita buat.
	Smart drawing tool	Membuat obyek garis secara bebas seperti <i>freehand tool</i> , namun dengan hasil yang lebih bagus.
	Rectangle tool	Membuat obyek persegi panjang atau bujur sangkar.
	3 point rectangle tool	Membuat obyek persegi panjang atau bujur sangkar dengan kemiringan tertentu.
	Ellips tol	Membuat obyek lingkaran atau elips.
	3 point ellips tool	Membuat obyek lingkaran atau elips dengan kemiringan tertentu.
	Graph paper tool	Membuat obyek menyerupai tabel.
	Polygon tool	Membuat obyek segi banyak.
	Spiral tool	Membuat obyek spiral.
	Basics shape tool	Membuat obyek-obyek dasar.
	Arrows shape tool	Membuat obyek-obyek anak panah.
	Flowchart shape tool	Membuat obyek-obyek <i>flowchart</i> .
	Star shape tool	Membuat obyek-obyek bintang.
	Callout shape tool	Membuat obyek-obyek <i>callout</i> .
	Text tool	Membuat obyek teks.
	Interactive blend tool	Memberikan efek transformasi dari satu obyek ke obyek lain.
	Interactive contour tool	Memberikan efek kontur pada obyek.
	Interactive distortion tool	Memberikan efek distorsi pada obyek.
	Interactive drop shadow tool	Memberikan efek bayangan pada obyek.
	Interactive envelope tool	Memberikan efek perubahan bentuk pada obyek.
	Interactive extrude tool	Memberikan efek tiga dimensi pada obyek.
	Interactive transparency tool	Memberikan efek transparansi warna pada obyek.
	Eyedropper tool	Mengambil sampel warna dari suatu obyek.

	Paintbucket tool	Memberikan warna tertentu pada suatu obyek.
	Outline tool	Memunculkan <i>outline tool</i> .
	Outline color dialog	Memunculkan <i>color outline tool</i> .
	No outline	Menghilangkan <i>outline</i> .
	Hairline outline	Memberikan <i>outline</i> dengan ukuran sangat kecil.
	½ point outline	Memberikan ukuran <i>outline</i> ½ poin.
	1 point outline	Memberikan ukuran <i>outline</i> 1 poin.
	2 point outline	Memberikan ukuran <i>outline</i> 2 poin.
	8 point outline	Memberikan ukuran <i>outline</i> 8 poin.
	16 point outline	Memberikan ukuran <i>outline</i> 16 poin.
	24 point outline	Memberikan ukuran <i>outline</i> 24 poin.
	Color docker window	Memunculkan <i>color docker window</i> untuk <i>outline</i> .
	Fill color dialog	Memunculkan kotak dialog warna isi.
	Fountain fill dialog	Memunculkan kotak dialog warna gradasi
	Pattern fill dialog	Memunculkan kotak dialog pola.
	Texture fill dialog	Memunculkan kotak dialog tekstur.
	Postscript fill dialog	Memunculkan kotak dialog <i>postscript</i> .
	No fill	Menghilangkan warna isi.
	Color docker dialog	Memunculkan <i>color docker window</i> untuk warna isi.
	Interactive fill dialog	Memunculkan kotak dialog warna isi interaktif.
	Interactive mesh fill dialog	Memberikan warna rajutan pada obyek.

Property bar adalah fasilitas yang disediakan untuk memunculkan fungsi-fungsi yang sering digunakan ketika aktif pada salah satu alat gambar pada *tool box*. Isi dari *property bar* akan menyesuaikan dengan salah satu alat yang sedang aktif pada *tool box*. Berikut ini adalah salah satu fungsi yang muncul pada *property bar* ketika mengaktifkan *text tool*:

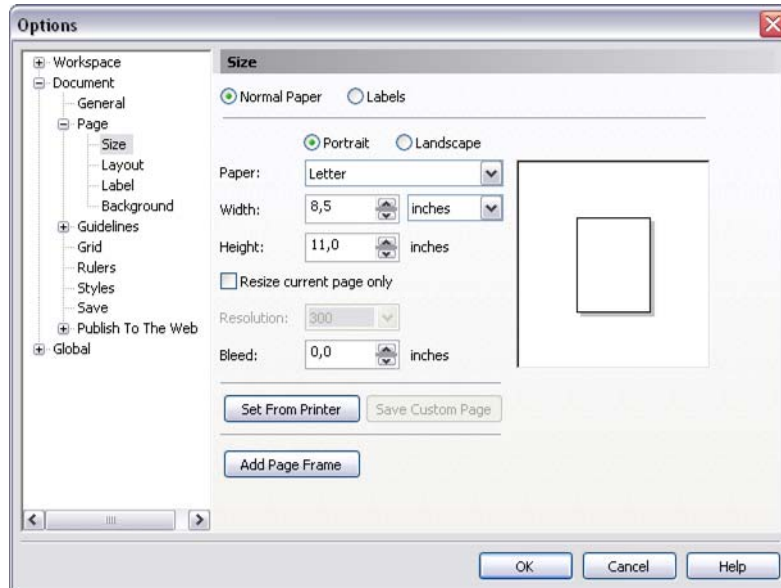


Gambar 3. Property bar.

MENGATUR SETUP HALAMAN

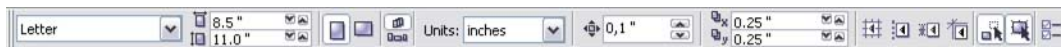
Sebelum kita mulai membuat desain, biasanya kita atur dulu halaman yang akan kita gunakan. Pengaturan halaman tersebut meliputi pemilihan jenis kertas, ukuran kertas, orientasi kertas, satuan ukuran yang akan digunakan dan lain-lain.

1. Klik menu **Layout > Page Setup...** maka akan muncul window seperti berikut:



Gambar 4. Page Setup.

Pengaturan halaman juga bisa dilakukan melalui *Property Bar* pada saat aktif pada *Pick Tool*.



Gambar 5. Page Setup Property.

MEMBUAT OBYEK DASAR

Banyak jenis obyek dasar yang bisa kita buat dalam CorelDRAW dengan berbagai tool yang sudah tersedia pada *tool box*.

Membuat Berbagai Macam Garis

1. Aktifkan **freehand Tool** lalu arahkan pointer pada halaman.
2. Klik di sembarang tempat, lalu klik ditempat yang lain. Perintah ini untuk membuat satu garis lurus.
3. Klik drag seperti layaknya kita pegang pensil untuk membuat garis bebas.



Gambar 6. Macam-macam garis menggunakan *freehand tool*.

4. Aktifkan **Bezier tool** lalu klik disuatu tempat pada halaman, lalu klik ditempat lain, lalu klik di tempat lain lagi. Tool ini untuk membuat garis dengan beberapa node. Untuk mengakhiri pembuatan garis jenis ini, lakukanlah double-click.

5. Masih menggunakan **Bezier tool** , lakukan perintah click-drag di sembarang tempat. *Click-drag* di tempat lain. Lakukan perintah ini beberapa kali. Langkah ini adalah untuk membuat garis melengkung.



Gambar 7. Macam-macam garis menggunakan Bezier Tool.

6. Aktifkan **Artistic Media Tool**  maka pada Property Bar akan muncul seperti berikut:



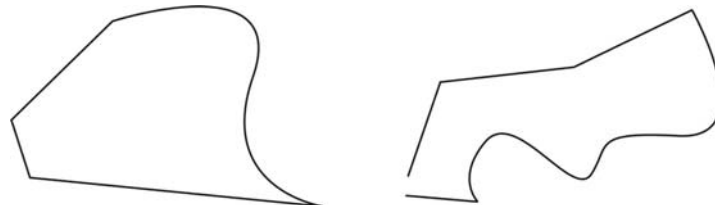
Gambar 8. Property Bar untuk Artistic Media Tool.

7. Properti diatas berfungsi untuk memilih jenis garis artistik yang ingin kita buat. Macam-macam garis tersebut antara lain *brush*, *sprayer*, *calligraphic*, dan *pressure*.
8. Pilihlah salah satu jenis garis yang ingin anda buat, lalu pilihlah model garis tersebut pada menu-menu yang terdapat disebelah kanannya.
9. Untuk membuat jenis garis yang sudah kita pilih, lakukan *click-drag* di area halaman.



Gambar 9. Artistic Media Line.

10. Aktifkan **Pen Tool**  lalu klik di area halaman untuk membuat garis. *Click-drag* untuk membuat garis lengkung. Hasil dari *Pen Tool* hampir sama seperti menggunakan *Bezier Tool*.



Gambar 10. Pen line.

11. Aktifkan **Polyline Tool**  lalu klik di area halaman untuk membuat garis. *Click-drag* untuk membuat garis lengkung. Hasilnya sama seperti *Bezier* dan *pen line*.



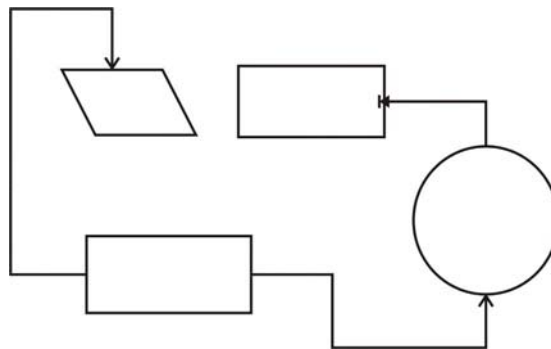
Gambar 11. Polyline.

12. Aktifkan **3 Point Curve Tool**  lalu klik di area halaman. tool ini untuk membuat garis lengkung. Hasilnya bisa kita perhatikan seperti berikut:



Gambar 12. 3 point curve line.

13. Buatlah beberapa obyek misalnya lingkaran, persegi panjang, belah ketupat.
14. Aktifkan **Interactive Connector Tool**  lalu buatlah garis penghubung antara obyek-obyek yang sudah dibuat sebelumnya. Anda bisa membuat garis penghubung antar obyek seperti gambar berikut:



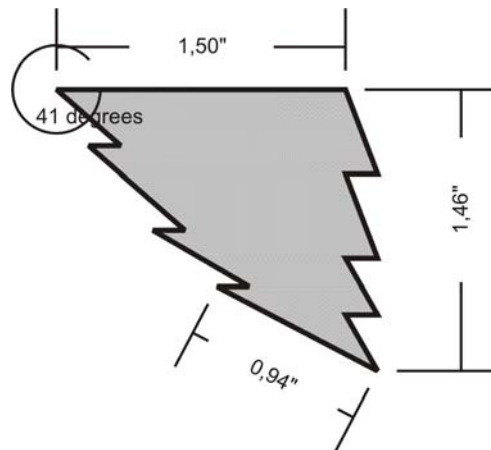
Gambar 13. Interactive Connector Tool.

15. Kita bisa memberikan informasi tambahan berupa ukuran dari suatu obyek, misalnya panjang, lebar, sudut kemiringan. Fasilitas tersebut terdapat pada **Dimension Tool** .
16. Buatlah sebuah obyek menggunakan **Basic Shape Tool**.
17. Aktifkan **Dimension Tool** , maka pada *property bar* akan muncul menu seperti berikut:



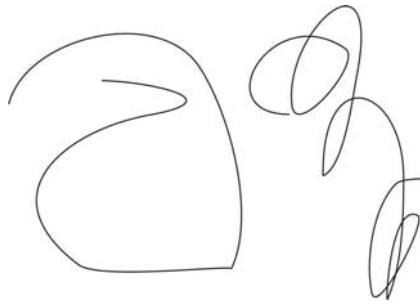
Gambar 14. Dimension Tool Property.

18. Pilihlah jenis *dimension line* yang diinginkan. Arahkan pada obyek yang ingin diberi keterangan, lalu klik, klik diujung lainnya, lalu arahkan ke tengah (antara ujung satu dengan lainnya) dan klik untuk memberikan angka yang dimaksud.



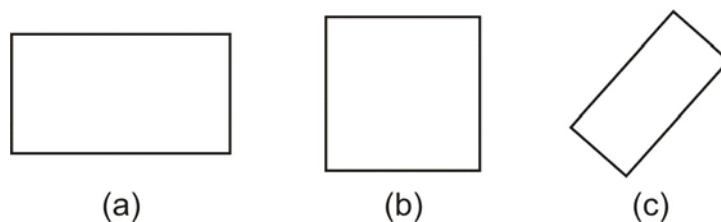
Gambar 15. *Dimension line.*

19. Aktifkan **smart drawing tool** , lalu *click-drag* di area halaman. garis yang dibuat akan secara otomatis mengurangi jumlah *node* sehingga kelihatan lebih halus.



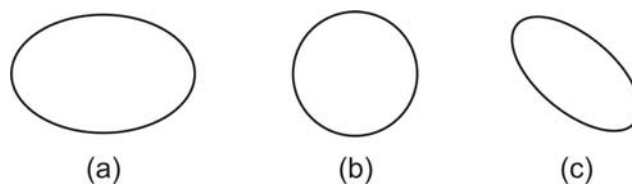
Gambar 16. *Smart Drawing line.*

20. Aktifkan **rectangular tool** , lalu buatlah persegi panjang di area halaman (a). jika ingin membuat bujur sangkar, klik sambil menekan tombol **Ctrl** (b). Jika obyek persegi panjang atau bujur sangkar ingin langsung dimiringkan maka gunakan *3 point rectangular*  (c).



Gambar 17. *Rectangular.*

21. Aktifkan **ellips tool** , lalu buatlah obyek elips dengan cara *click-drag* (a). Jika ingin membuat lingkaran dengan diameter sama, sambil menekan tombol **click-drag + Ctrl** (b). Jika lingkaran langsung dimiringkan, gunakan *3 point ellips tool*  (c).

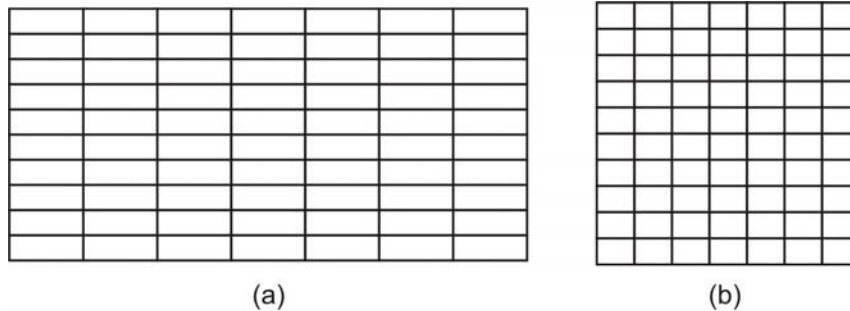


Gambar 18. *Ellips.*

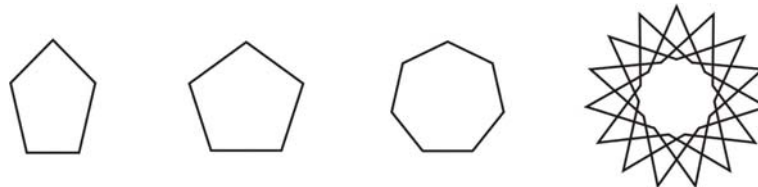
22. Aktifkan **Graph Paper tool** , lalu pada *property bar* akan muncul menu seperti berikut:

**Gambar 19.** *Graph property bar.*

23. Tentukan jumlah baris dan jumlah kolom pada *property bar* seperti gambar diatas. Jika sudah, click-drag di area halaman. maka akan muncul table dengan jumlah baris dan kolom yang sudah ditentukan sebelumnya. Gunakan perintah **click-drag + Ctrl** untuk membuat tabel dengan ukuran sama sisi.

**Gambar 20.** *Graph Paper.*

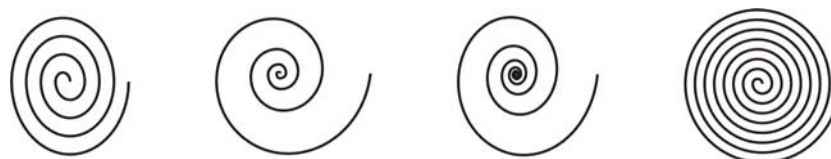
24. Aktifkan **polygon tool** , anda perhatikan pada *property bar* untuk menentukan jumlah sudut yang kita inginkan. *Click-drag* pada area halaman untuk membuat *polygon* yang kita inginkan. Untuk membuat *polygon* sama sisi, lakukan *click-drag* sambil menekan tombol Ctrl. *Polygon tool* ini juga bisa digunakan untuk membuat obyek bintang, caranya adalah dengan mengaktifkan *icon star*  pada *property bar*. Hasilnya bisa anda lihat seperti berikut:

**Gambar 21.** *Obyek polygon.*

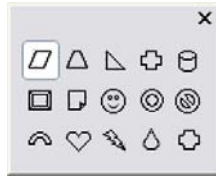
25. Aktifkan **spiral tool**  lalu tentukan variable-variabel yang terdapat pada *property bar*. Kita bisa menentukan banyaknya spiral serta orientasinya.

**Gambar 22.** *Property spiral.*

26. Untuk membuat spiral sama sisi maka lakukan perintah click-drag + Ctrl.

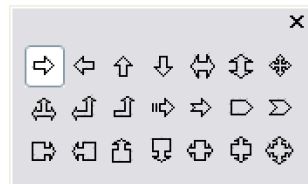
**Gambar 23.** *Beberapa obyek spiral.*

27. Aktifkan **basic shape tool**  lalu perhatikan pada *property bar*. Anda bisa memilih jenis obyek dasar instan yang ingin anda buat, kita klik *flyout* pada **perfect shape**  pada *property bar* untuk memilih jenis obyek yang ingin dibuat. Berikut ini adalah obyek-obyek yang bisa kita pilih. Untuk membuatnya kita lakukan click-drag pada area halaman.



Gambar 24. Macam obyek dasar.

28. Aktifkan **arrow shape tool**  lalu klik *flyout perfect shape*  pada *property bar* untuk memilih jenis panah yang ingin dibuat. *Click-drag* pada area halaman untuk membuat obyek yang sudah dipilih. Berikut ini adalah beberapa jenis anak panah yang tersedia pada *flyout perfect shape*.



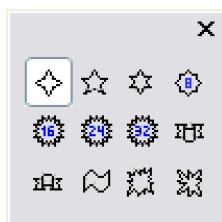
Gambar 25. Macam anak panah.

29. Aktifkan **flowchart shapes tool**  lalu klik *flyout perfect shape*  pada *property bar* untuk memilih jenis obyek *flowchart* yang ingin dibuat. *Click-drag* pada area halaman untuk membuat obyek yang sudah dipilih. Berikut ini adalah macam-macam obyek yang tersedia pada *flyout perfect shape*.



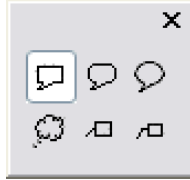
Gambar 26. Macam obyek flowchart.

30. Aktifkan **star shapes tool**  lalu klik *flyout perfect shape*  pada *property bar* untuk memilih jenis obyek bintang yang ingin dibuat. *Click-drag* pada area halaman untuk membuat obyek yang sudah dipilih. Berikut ini adalah macam-macam obyek yang tersedia pada *flyout perfect shape*.



Gambar 27. Macam obyek star.

31. Aktifkan **callout shapes tool**  lalu klik **flyout perfect shape**  pada *property bar* untuk memilih jenis obyek *callout* yang ingin dibuat. Click-drag pada area halaman untuk membuat obyek yang sudah dipilih. Berikut ini adalah macam-macam obyek yang tersedia pada *flyout perfect shape*.



Gambar 28. Macam obyek callout.

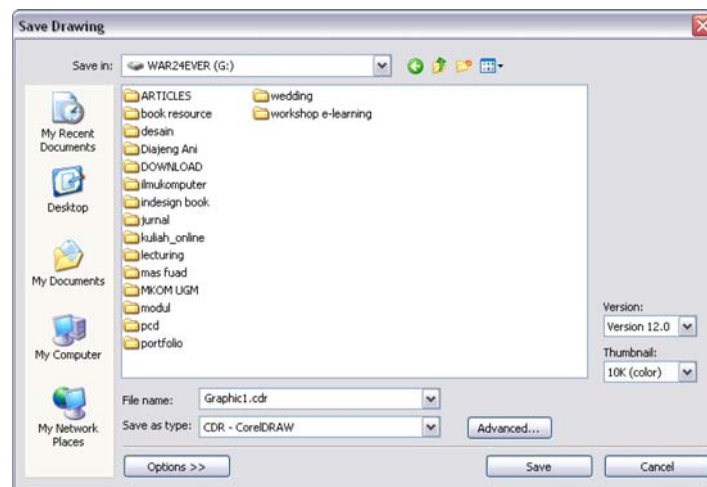
32. Aktifkan **text tool**  lalu klik di area halaman untuk meletakkan kursor. Ketiklah teks misalnya **"STAIN PURWOKERTO"**. Aturlah teks yang sudah kita ketik dengan berbagai tool yang tersedia pada *property bar*. Aktifkan **pick tool**  untuk memudahkan editing teks.



Gambar 29. Property text tool.

MENYIMPAN DOKUMEN

1. Klik menu **File> Save As**. Maka akan muncul window seperti berikut:



Gambar 30. Save As.

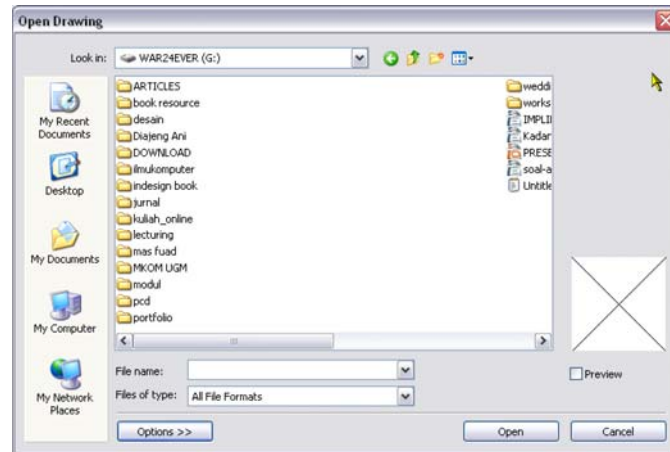
2. Klik pada **Save in** untuk menentukan letak penyimpanan. Klik folder yang terdapat di bawahnya untuk mencari tempat yang diinginkan.
3. Ketik nama file pada **File name**.
4. Klik tombol **save**.

Catatan:

Jika file yang kita buat akan dibuka pada komputer lain yang mempunyai program CorelDraw dengan versi dibawahnya, maka anda bisa menyesuaikan versi pada *combo box Version* yang ada disebelah kanan kotak dialog **Save As**. File yang disimpan di versi yang lebih tinggi tidak dapat dibuka pada CorelDraw versi lebih rendah. Namun file CorelDraw yang disimpan di versi rendah bisa dibuka pada CorelDraw versi lebih tinggi.

MEMBUKA FILE

1. Klik menu **file > Open**. Pada *Look in* diarahkan ke *drive* dimana kita menyimpan file. Carilah folder -- yang berada di bawah *Look in*-- tempat kita menyimpan file.
2. Aktifkan file yang ingin kita buka.
3. Klik **Open**.



Gambar 31. *Open Drawing.*

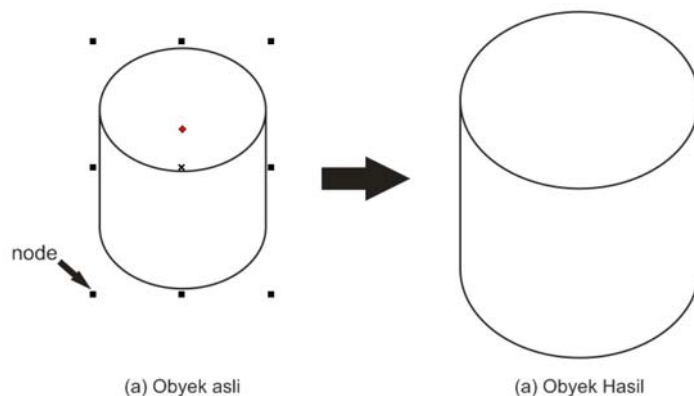
Catatan:

Aktifkan *cek box Preview* untuk melihat desain sebelum dibuka, ini untuk memastikan apakah gambar tersebut yang akan dibuka.

MODUL 2

EDITING DASAR OBYEK

1. Pastikan file yang sudah anda simpan sebelumnya sudah terbuka.
2. Aktifkan pick tool  lalu klik salah satu obyek, maka akan muncul node editing sejumlah 8 buah. Node tersebut berfungsi untuk mengubah ukuran obyek, menggeser obyek, mencerminkan obyek, menggandakan obyek.
3. Arahkan pointer pada salah satu node sampai pointer tersebut berubah menjadi anak panah dua arah, lalu click-drag pointer searah anak panah (keluar atau kedalam). Perintah tersebut adalah untuk membesarkan atau mengecilkan obyek.
4. Jika perubahan ukuran obyek ingin proporsional, click-drag sambil menekan tombol Shift.



Gambar 32. *Pembesaran obyek.*

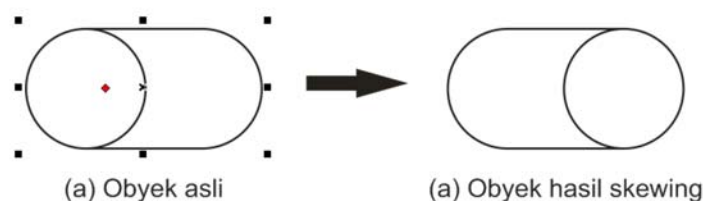
5. Untuk menggeser letak obyek, letakkan pointer pada *center-point node* (tanda silang di tengah obyek) lalu *click-drag* kearah penggeseran yang diinginkan.

Catatan:

Jika ingin menggeser obyek secara lurus *horizontal* maupun *vertical*, lakukan *click-drag* sambil menekan tombol **Ctrl**.

Mencerminkan Obyek

1. Buatlah obyek tabung menggunakan *basic shapes tool*.
2. Klik *Pointer tool* lalu putarlah obyek tersebut 90 derajat.
3. Arahkan pointer di *node* sebelah kiri, *click-drag* kesebelah kanan sambil menekan tombol Ctrl.
4. Jika ingin menggandakan, tekanlah tombol klik kanan bersama perintah ke 3 diatas.



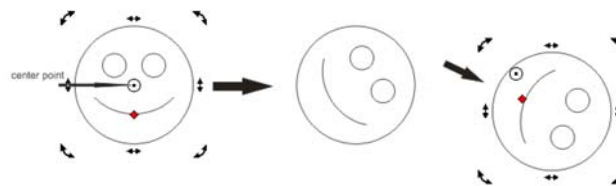
Gambar 33. *Mencerminkan obyek.*

Rotasi dan skewing obyek

1. Aktifkan obyek sampai muncul *node*, klik sekali lagi sampai *node* berubah menjadi anak panah dua arah. Anak panah yang terdapat di pojok berfungsi untuk memutar obyek, sedangkan yang terdapat pada segmen garis berfungsi untuk *skewing* obyek.
2. *Click-drag* panah dua arah yang terdapat di pojok untuk memutar obyek.
3. *Click-drag* panah dua arah pada segmen untuk *skewing* obyek.

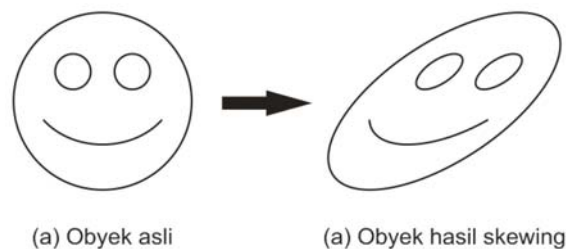
Catatan:

Jika *center point* digeser maka ketika obyek diputar akan mengitari *center point* tersebut. Dengan kata lain, titik pusat putaran tergantung letak *center point*.



Gambar 34. Rotasi obyek.

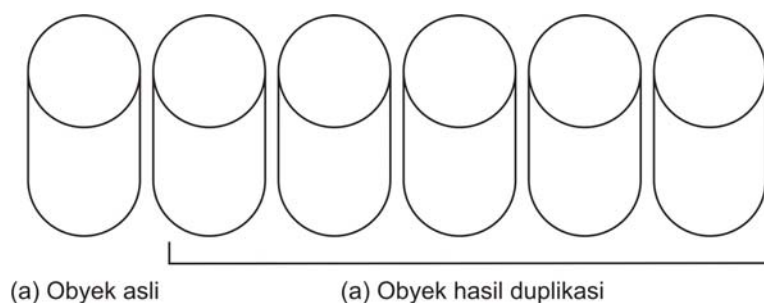
4. Aktifkan obyek sampai muncul node seperti gambar diatas, lalu arahkan pointer pada panah *horizontal* atau *vertical* sampai berubah menjadi $\rightleftarrows$. *Click-drag* ke kanan atau ke kiri untuk proses *skewing*.



Gambar 35. Skewing obyek.

Menggandakan Obyek

1. Aktifkan salah satu obyek yang ada di area kerja sampai muncul 8 *node*.
2. Arahkan pointer ke tanda silang di tengah obyek sampai berubah menjadi anak panah empat arah $\oplus$.
3. **Click-drag** ke sembarang tempat. Sebelum klik dilepas, tekan klik kanan sampai muncul tanda plus (+) pada *pointer*. Anda lihat maka obyek akan mendaji 2 buah.
4. Jika ingin menggandakan menjadi lebih dari dua obyek secara langsung, tekanlah tombol Ctrl + D pada keyboard sebanyak yang diinginkan.

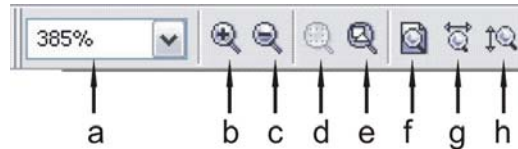


Gambar 36. Duplikasi obyek.

MENGATUR TAMPILAN AREA KERJA

Untuk memudahkan proses editing, CorelDraw menyediakan *Zoom Tool* untuk membesarkan dan mengecilkan tampilan obyek.

1. Klik **Zoom tool**  lalu perhatikan pada property bar akan muncul menu seperti berikut:



Gambar 37. Zoom tool.

- a) Zoom dengan variabel maksimal 405651% dan minimal 2%.
- b) Membesarkan tampilan.
- c) Mengecilkan tampilan. Bisa juga menggunakan *shortcut* **F3**.
- d) Menampilkan obyek hanya yang terseleksi. Bisa juga menggunakan *shortcut* **Shift + F2**.
- e) Menampilkan seluruh obyek yang terdapat pada area kerja. Bisa juga menggunakan *shortcut* **F4**.
- f) Menampilkan area kerja satu halaman. Bisa juga menggunakan *shortcut* **Shift + F4**.
- g) Menampilkan area kerja selebar halaman.
- h) Menampilkan area kerja setinggi halaman.

MENGUBAH BENTUK OBYEK

Obyek-obyek dasar yang sudah dibuat pada bab sebelumnya, sekarang akan kita edit menggunakan

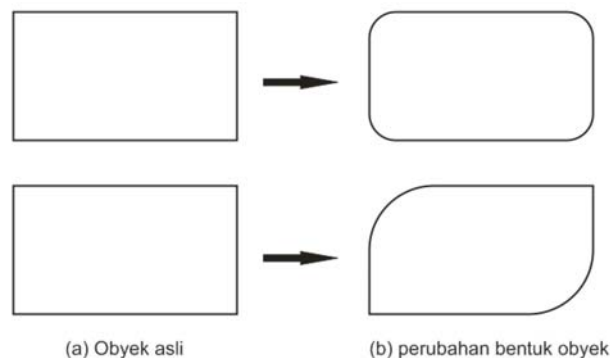
Shape Tool , **knife tool** , **eraser tool** , **smudge tool** , dan **roughen tool** .

Editing Dengan Shape Tool

Jika obyek yang akan diedit merupakan obyek bidang seperti persegi panjang, lingkaran, *polygon* dan lain-lain, maka sebelum melakukan editing terlebih dahulu obyek tersebut dikonversi ke kurva. Cara untuk konversi adalah dengan memilih menu **Arrange > Convert To Curves**. Bisa juga menggunakan *shortcut* **Ctrl+Q**.

Editing dengan shape tool

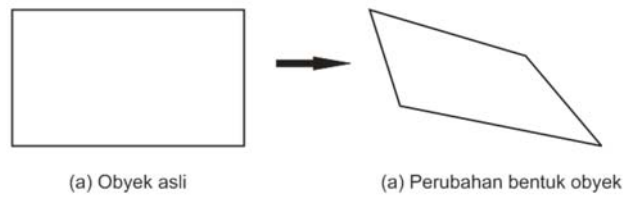
1. Buatlah obyek persegi panjang menggunakan *rectangular tool*.
2. Aktifkan obyek menggunakan **pick tool**, lalu aktifkan **shape tool**.
3. *Click-drag* di salah satu sudut obyek. Perintah ini adalah untuk menghaluskan sudut obyek.
4. Klik sekali lagi untuk mengubah salah satu sudut saja.



Gambar 38. Perubahan pada sudut obyek.

5. Buatlah obyek persegi panjang menggunakan *rectangular tool*.
6. Aktifkan obyek menggunakan *pick tool*.
7. Klik menu **Arrange > Convert To Curves**.

8. Aktifkan **Shape Tool**  maka akan muncul menu pada *property bar* seperti berikut:
9. Click-drag pada salah satu node ke sembarang tempat sehingga didapat obyek seperti berikut:



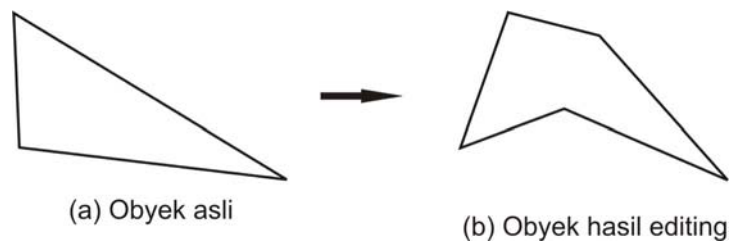
Gambar 39. Perubahan bentuk obyek.

10. Aktifkan kembali obyek yang sudah berubah bentuknya.
11. Aktifkan shape tool, anda perhatikan pada *property bar* akan muncul menu seperti berikut:



Gambar 40. Property shape tool.

12. Klik pointer ke garis tepi obyek sehingga muncul lingkaran hitam kecil.
13. Klik ikon **add node**  pada *property bar*. Perintah tersebut untuk menambah node baru pada obyek.
14. Klik pada salah satu node yang lain, lalu klik **delete node** . Perintah ini untuk menghapus node yang aktif. Anda bisa memanipulasi bentuk obyek sesuai kebutuhan.



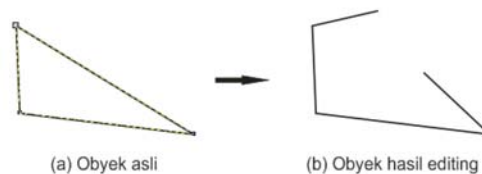
Gambar 41. Editing shape.

Catatan:

- ✓ Untuk menambah dan mengurangi node dengan cepat, gunakan perintah *double-click*.

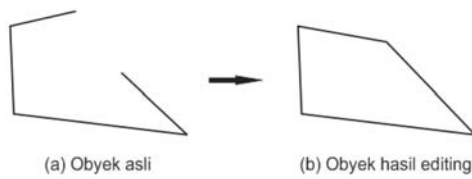
Memecah dan Menggabung Kurva

1. Aktifkan obyek dengan **shape tool**, lalu klik pada segmen (garis tepi obyek).
2. Klik ikon **Break Curve** . Perintah ini untuk memecah segmen menjadi dua bagian segmen baru.



Gambar 42. Memecah kurva.

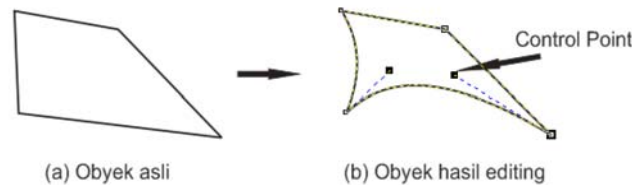
3. Aktifkan kembali kedua *node* yang sebelumnya di pecah.
4. Klik ikon **join two node** . Perintah ini untuk menggabungkan 2 *node* yang terpisah.



Gambar 43. Menggabung node.

Melengkungkan dan meluruskan segmen

1. Aktifkan salah satu obyek menggunakan **shape tool**.
2. Klik pada segmen sampai muncul lingkaran.
3. Klik ikon **Convert Line To Curve** , lalu *Click-drag* pada segmen tadi untuk melengkungkan segmen tersebut. Anda perhatikan maka akan muncul dua *control point* yang berfungsi untuk mengatur kelengkungan segmen. Sehingga untuk melengkungkan segmen bisa langsung pada segmen tersebut maupun pada *control point*.

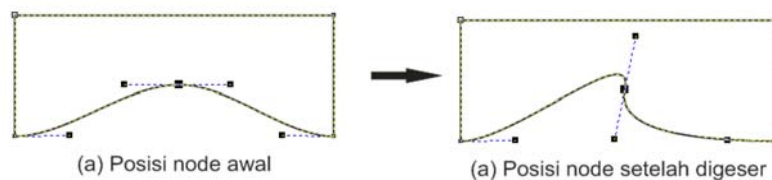


Gambar 44. Konversi segmen lurus ke segmen lengkung.

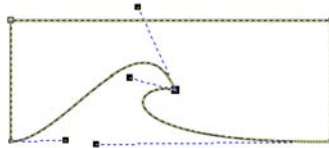
4. Jika ingin mengembalikan menjadi segmen lurus, maka aktifkan segmen lengkung tersebut.
5. Klik ikon **Convert Curve To Line** .

Smooth Node, Cusp Node, Symmetrical Node

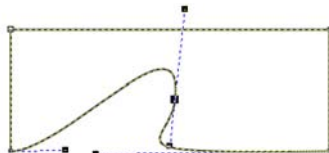
1. Buatlah obyek persegi panjang menggunakan **Rectangular Tool**.
2. Klik menu **Arrange > Convert To Curves** untuk mengubah obyek bidang menjadi kurva.
3. Aktifkan **shape tool**, lalu klik di segmen (garis tepi obyek) sehingga muncul *node* baru pada garis yang di klik tersebut.
4. Klik ikon **Convert Line To Curve** , lalu *double-click* pada segmen tadi sehingga muncul node baru.
5. Click-drag *node* tersebut ke arah yang diinginkan. Kita perhatikan disana muncul *control point*.
6. Geserlah salah satu *control point* tersebut ke sembarang arah. Jika salah satu *control point* digeser, maka *control point* yang berseberangan juga akan ikut bergeser tegak lurus. *Node* dalam keadaan seperti ini disebut *smooth node*.

Gambar 45. Perubahan posisi *control point*.

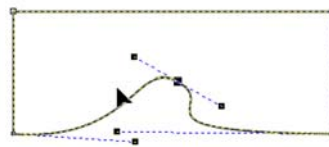
7. Klik ikon **Make Node Cusp**  pada *property bar*. Lalu geserlah salah satu *control point* ke sembarang arah. Kita perhatikan maka *control point* yang berseberangan tidak ikut berubah posisinya. Keadaan seperti ini disebut *Cusp Node*.

Gambar 46. *Cusp Node*.

8. Klik ikon **Make Node Smooth**  pada *property bar*. Perintah ini untuk mengembalikan agar kedua *control point* menjadi satu arah kembali.

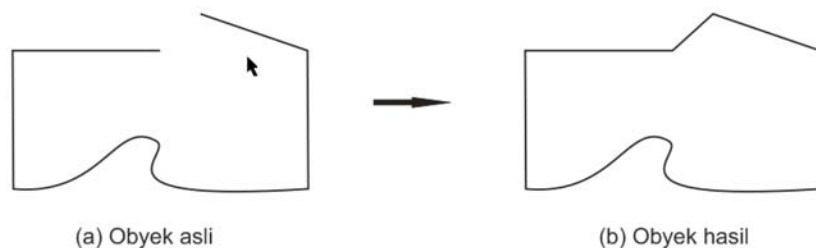
Gambar 47. *Smooth Node*.

9. Klik ikon **Make Symmetrical Node**  pada *property bar*. Perintah ini adalah untuk membuat jarak kedua *control point* selalu sama terhadap *node*.

Gambar 48. *Symetrical node*.

Membuka, Menutup dan Memisah Segmen

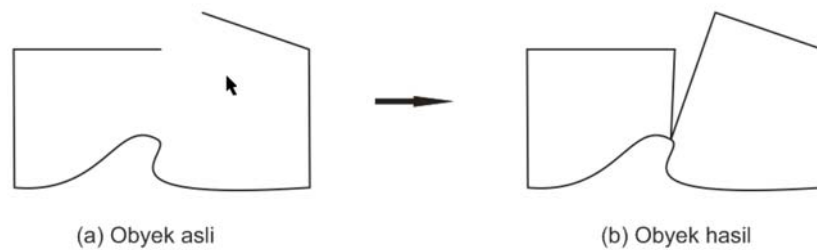
1. aktifkan obyek yang telah diedit sebelumnya. Pastikan masih aktif pada *shape tool*.
2. *Double-click* pada salah satu segmen untuk membuat *node* baru.
3. Klik **break curve** untuk memecah segmen. Geser *node* tersebut ke sembarang arah sehingga terpisah.
4. Aktifkan kedua *node* yang dipisahkan tadi, lalu klik ikon **Extend Curve To Close** . Perintah ini adalah untuk menutup kurva yang terbuka.



Gambar 49. Menutup kurva.

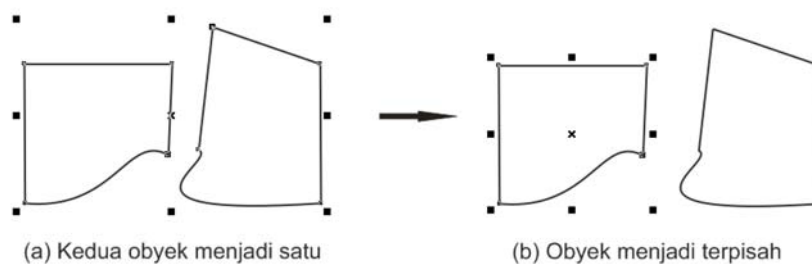
5. Klik tombol **Undo** sampai obyek kembali menjadi kurva terbuka.

6. Klik ikon **auto-close curve** . Perintah ini bisa dilakukan tanpa mengaktifkan kedua *node* yang akan ditutup. Anda bandingkan hasilnya dengan perintah *Extend Curve To Close*.



Gambar 50. Auto-Close Curve.

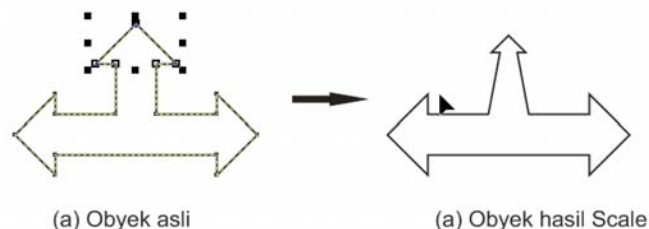
7. Click-drag *node* yang masih kelihatan menyatu untuk memisahkan obyek.
8. Aktifkan semua *node* pada salah satu obyek.
9. Klik ikon **Extract Subpath** . Perintah ini adalah untuk memisahkan kedua obyek menjadi obyek yang tidak berkaitan langsung. Sekarang coba aktifkan salah satu obyek tersebut, obyek yang lain tidak akan ikut aktif walaupun tadinya menjadi satu kesatuan.

Gambar 51. Memisah obyek dengan *extract subpath*.

Scaling, Rotating, Aligning Node.

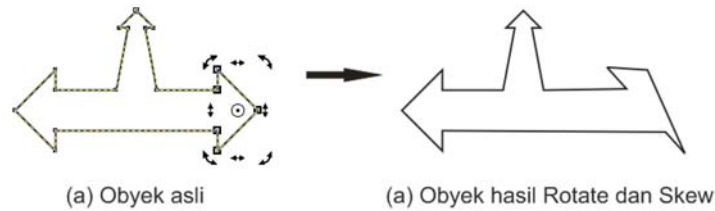
Kita bisa memanipulasi bentuk obyek dengan cara menyeleksi sebagian *node* untuk dilakukan operasi *scaling*, *rotating*, *aligning*.

1. Buatlah obyek baru berupa anak panah tiga arah menggunakan **Arrow Shape Tool**.
2. Ubahlah obyek menjadi kurva dengan perintah **Ctrl+Q**.
3. Aktifkan **shape tool**, lalu aktifkan *node* yang membentuk panah keatas.
4. Klik ikon  **Stretch and Scale Nodes**, maka akan muncul *node* berjumlah 8 yang berfungsi untuk membesarkan dan mengecilkan *node* yang terseleksi.
5. Click-drag pada salah satu *node* tersebut sesuai arah panah pointer (keluar atau kedalam).

Gambar 52. Mengecilkan sebagian obyek dengan *node*.

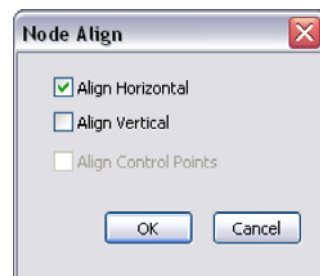
6. Aktifkan beberapa *node* yang membentuk anak panah ke kanan.

7. Klik ikon **Rotate and Skew** , maka akan muncul node 8 anak panah dua arah yang berfungsi untuk memutar atau skew beberapa node yang aktif tersebut.
8. Click-drag pada salah satu *node* yang berada di pojok untuk memutar.
9. Click-drag pada salah satu node panah horizontal atau vertical untuk melakukan *skewing*.



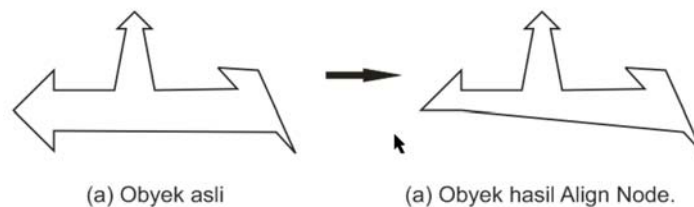
Gambar 53. Rotate dan skew nodes.

10. Aktifkan beberapa node yang membentuk panah ke kiri, lalu klik ikon **Align Node** . Maka akan muncul kotak dialog seperti berikut:



Gambar 54. Node Align dialog.

11. Terdapat dua perataan yaitu horizontal dan vertical, kita bisa mengaktifkan salah satu atau keduanya. Untuk sekarang aktifkan **Align Horizontal** lalu klik **OK**.



Gambar 55. Align Node.

12. Ulangi perintah diatas dengan mengaktifkan **vertical align**, lalu aktifkan kedua perataan vertical dan horizontal.
13. Simpan hasil kerja anda dengan klik tombol **Save**  pada *standard tool bar*.

LATIHAN

Buatlah desain logo dibawah ini:



MODUL 3

MENYUSUN, MENATA, MENGATUR, MENGUBAH OBYEK

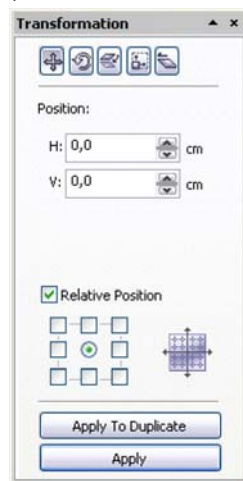
Pada bab sebelumnya kita sudah membicarakan tentang editing obyek dasar. Pada pembahasan tersebut adalah cara mudah dan cepat untuk melakukan editing dasar seperti pengubahan ukuran, rotasi, menggeser obyek, *skew* obyek, pencerminan obyek. Pada pembahasan kali ini, kita akan mengenal perintah-perintah tersebut melalui menu *Arrange* pada *menu bar*.

Selain itu, pada bab ini juga akan membahas semua fasilitas pengaturan obyek yang terdapat pada menu *Arrange*. Misalnya mengenai perataan dan distribusi, *ordering*, *grouping*, *combining* dan *shaping*.

Transformasi Obyek

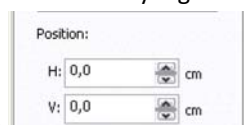
Trasformasi pada latihan kali ini akan mengoptimalkan fungsi *Window Docker Transformation* yang terdapat disebelah kanan window. Kelebihan dari fungsi ini adalah kita bisa memberikan ukuran yang tepat dan akurat pada setiap transformasi obyek.

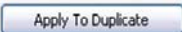
1. Buatlah dokumen baru dengan meng-klik menu **File > New**.
2. Ubahlah satuan ukuran menjadi **Centimeters** melalui *Preparty Bar*.
3. Buatlah obyek persegi panjang menggunakan *Rectangular Tool*.
4. Klik Pick Tool, lalu aktifkan obyek persegi panjang tersebut.
5. Klik menu **Arrange > Tranformation**, maka akan muncul *Window Docker* seperti berikut:

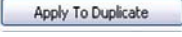


Gambar 56. Window Docker Transformation.

6. Aktifkan ikon **Position**  yang terdapat pada bagian atas *Window Docker*.



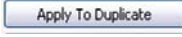
7. Pada **Position**  adalah untuk mengatur jarak pergeseran obyek. Pergeseran bisa dilakukan secara horizontal, vertical maupun kombinasi horizontal dan vertical.
8. Masukkan angka pada **Position** untuk menggeser obyek tersebut.
9. Klik tombol **Apply**  untuk mengeksekusi perintah.
10. Klik tombol **Apply To Duplicate**  untuk menggeser sekaligus menggandakan obyek.

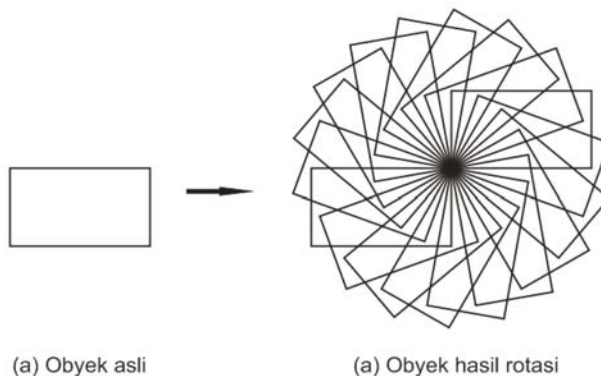
11. Aktifkan salah satu obyek, klik di salah satu **Checkbox Relative Position**  , maka pada *position* akan secara otomatis terisi dengan angka.
12. Klik tombol **Apply**  untuk mengeksekusi perintah.
13. Klik tombol **Apply To Duplicate**  untuk menggeser sekaligus menggandakan obyek.

Rotasi Obyek

1. Aktifkan salah satu obyek persegi panjang, lalu klik tombol **Rotate** .
2. Tentukan rotasi sebesar 20 derajat  . Aktifkan **Relative Center**, Klik di pojok

kanan atas seperti berikut

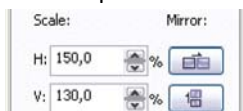
3. Klik tombol **Apply**  untuk mengeksekusi perintah.
4. Klik tombol **Apply To Duplicate**  beberapa kali untuk menggeser sekaligus menggandakan obyek.



Gambar 57. Rotasi obyek.

Pembesaran dan Pengecilan Obyek

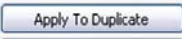
1. Copy obyek persegi panjang yang asli ke tempat lain.
2. Aktifkan ikon **Scale and Mirror**  pada *Window Docker*. Masukkan angka 150 pada scale horisontal dan 130 pada *scale vertical*.

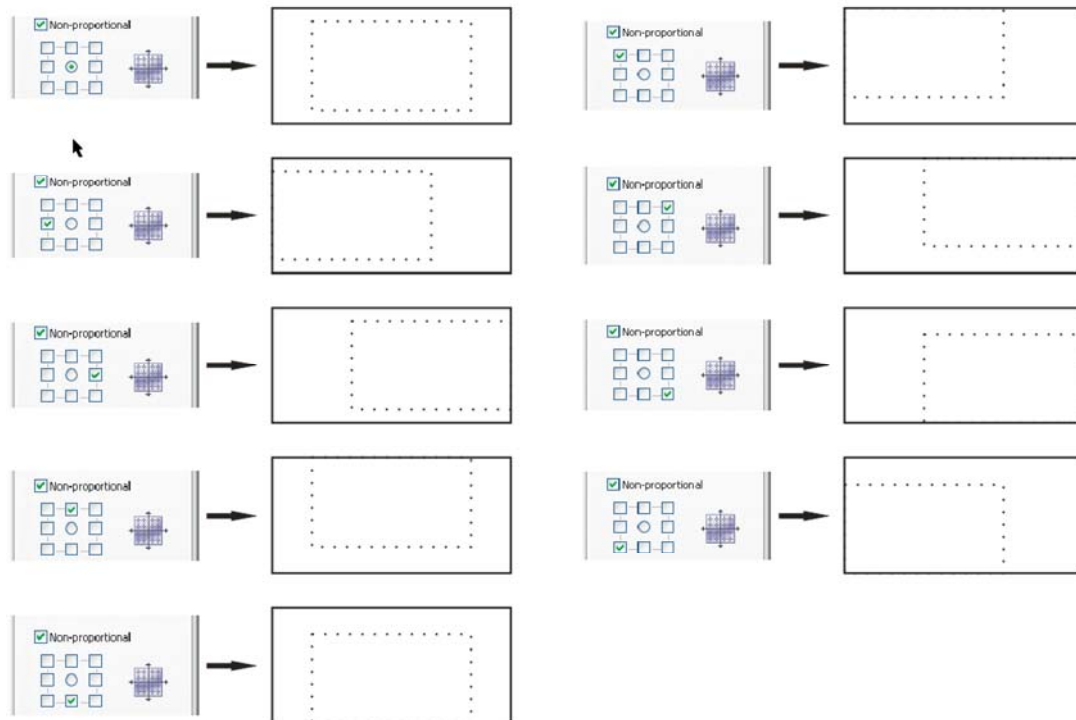


3. Pastikan pada *Non Proportional* aktif dan berada di tengah *node*.



4. Klik tombol **Apply**  untuk mengeksekusi perintah.

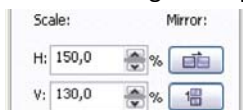
- Klik tombol **Apply To Duplicate**  beberapa kali untuk menggeser sekaligus menggandakan obyek.
- Gambar berikut adalah hasil pembesaran obyek dengan berbagai proporsi, garis putus-putus adalah representasi dari obyek asli.



Gambar 58. Pembesaran obyek dengan berbagai proporsi.

Pencerminan Obyek

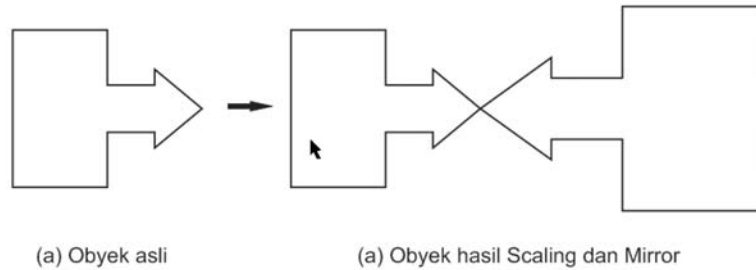
- Buatlah obyek panah menggunakan **Arrow Shape Tool**.
- Masukkan angka 150 pada *scale horisantal* dan 130 pada *scale vertical*.



- Klik ikon **Horizontal Mirror**  pada *Window Docker*.
- Aktifkan *check box* sebelah kanan pada *Non-Proportional*.



- Klik tombol **Apply To Duplicate**  untuk menggeser sekaligus menggandakan obyek. Contoh hasil dari pencerminan sekaligus pembesaran obyek adalah sebagai berikut:

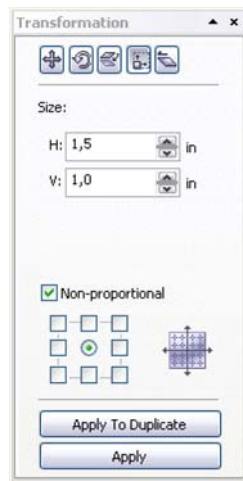


Gambar 59. Scaling dan mirroring.

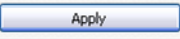
6. Cobalah **vertical mirror**  dengan obyek lain.

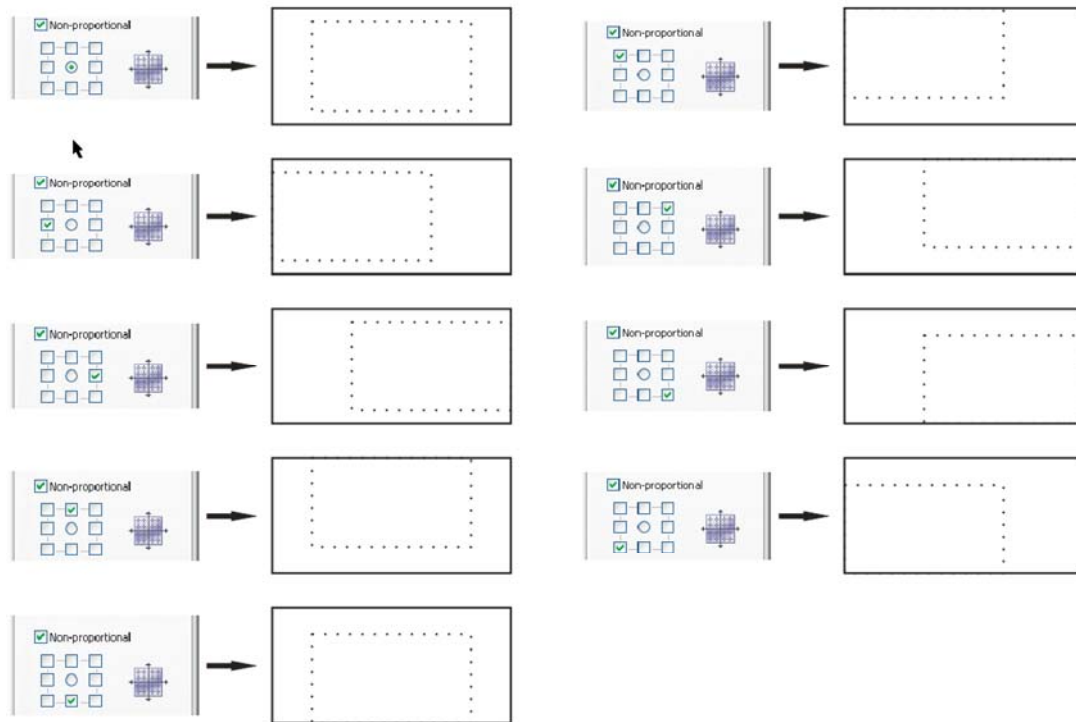
Resizing obyek

1. Buatlah obyek persegi panjang menggunakan **Rectangular Tool**.
2. Aktifkan obyek menggunakan **Pick Tool**.
3. Aktifkan ikon **Size**  pada *Window Docker Transformation*. Anda perhatikan pada *Window Docker* muncul informasi ukuran horizontal dan vertical obyek.



Gambar 60. Size Docker.

4. Masukkan angka pada **size H**: 2, lalu klik tombol **Apply** .
5. Masukkan angka pada **size V**: 2, lalu klik tombol **Apply** .
6. Anda perhatikan hasilnya, pembesaran obyek dilakukan secara simetris ke kanan dan ke kiri atau ke atas dan ke bawah. Hal ini disebabkan karena pada *Non Proportional check box* terletak di tengah (lihat gambar di atas).
7. Gambar berikut adalah hasil pembesaran obyek dengan berbagai proporsi, garis putus-putus adalah representasi dari obyek asli.



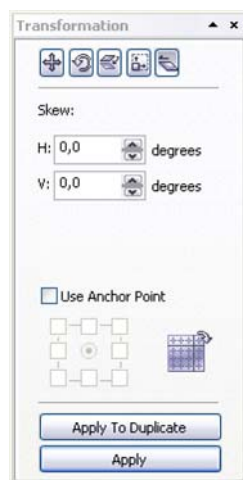
Gambar 61. Pembesaran obyek dengan berbagai proporsi.

Catatan:

- ✓ Perintah pada ikon **Size**  menghasilkan perubahan obyek yang sama dengan perintah *Scale and Mirror* . Yang membedakan adalah variable perubahannya, pada *Size* menggunakan variable satuan ukuran sedangkan pada *Scale and Mirror* menggunakan variable presentase.

Skewing Obyek

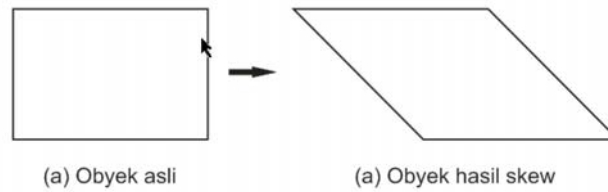
1. Buatlah obyek persegi panjang menggunakan **Rectangular Tool**.
2. Aktifkan obyek menggunakan **Pick Tool**.
3. Klik ikon **Skew**  pada *window docker Transformation*. Perintah ini adalah untuk memiringkan bentuk obyek.



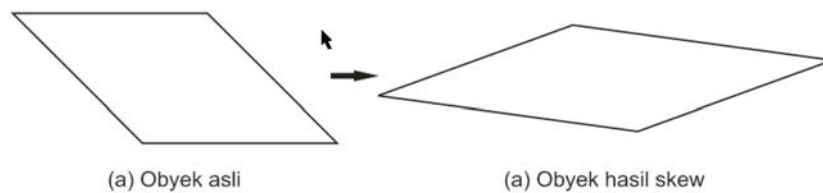
Gambar 62. Skew Transformation Docker.

4. Masukkan angka pada **Skew H: 45**.

5. Klik tombol **Apply** . Perintah ini untuk memiringkan obyek sebesar 45 derajat.
6. Untuk menghasilkan kemiringan sebaliknya, masukkan angka minus misalnya -45.

Gambar 63. *Skewing* obyek.

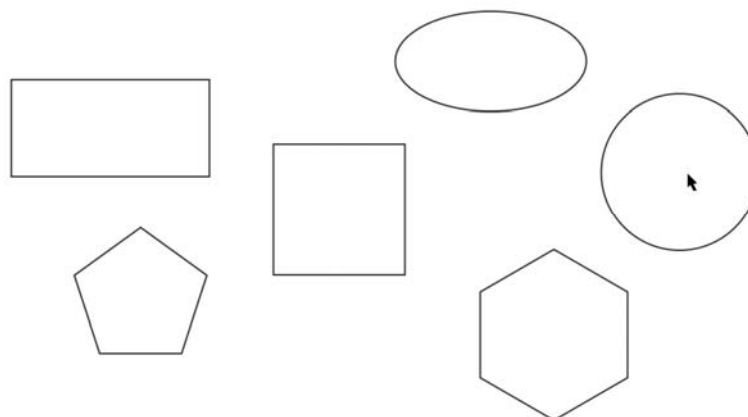
7. Aktifkan **check box Use Anchor Point**.
8. Masukkan angka pada **Skew V: 20**.
9. Pilihlah pada salah satu titik yang ada dibawahnya, lalu klik tombol **Apply** .

Gambar 64. *Skew vertical*.**Catatan:**

- ✓ Kita bisa juga melakukan *skewing* kombinasi vertical dan horizontal secara langsung.
- ✓ Obyek *skewing* bisa langsung digandakan dengan menekan tombol **Apply To Duplicate**.

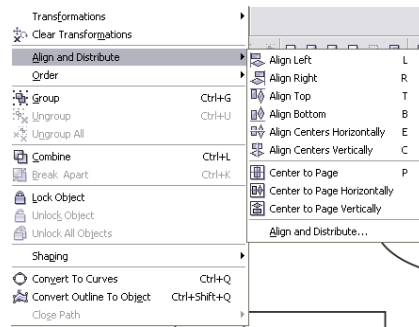
Perataan dan Distribusi Obyek

1. Klik menu **File > New** untuk membuat file baru.
2. Buatlah beberapa obyek yang berbeda dengan berbagai tool pembuat obyek dasar. Misalnya persegi panjang, bujur sangkar, lingkaran, elips, segi lima, segi enam. Letakkanlah posisi obyek secara acak.
3. Sebisa mungkin aturlah posisi obyek seperti gambar berikut:



Gambar 65. Obyek-obyek dasar.

4. Aktifkan obyek persegi panjang, lalu tekan tombol **Shift** dan aktifkan obyek segi lima. Fungsi tombol Shift adalah untuk mengaktifkan lebih dari satu obyek.

Gambar 66. Menu *Align and Distribute*.

5. Klik menu **Arrange > Align and Distribute > Align Left** untuk membuat kedua obyek rata kiri.
6. Aktifkan obyek lingkaran, bujur sangkar dan segi lima.
7. Klik menu **Arrange > Align and Distribute > Align Centers Horizontally** untuk membuat obyek rata tengah secara horizontal.
8. Aktifkan beberapa obyek klik menu **Arrange > Align and Distribute > Align and Distribute...** sehingga muncul window seperti berikut:

Gambar 67. *Align and Distribute*.

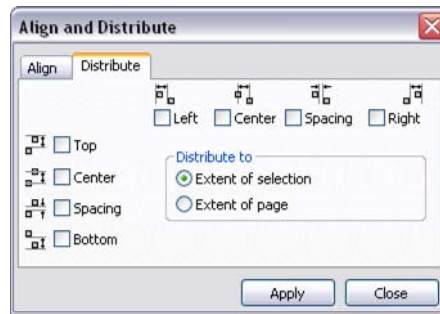
9. Klik pada salah satu perataan horizontal dan salah satu perataan vertical (kita bisa mengaktifkan dua perataan sekaligus). Klik tombol **Apply**, lalu klik tombol **Close**.
10. Untuk mempercepat perintah perataan, kita bisa gunakan shortcut seperti berikut ini:

Perataan	Shortcut
Rata kiri	L
Rata kanan	R
Rata atas	T
Rata bawah	B
Rata tengah horizontal	E
Rata tengah vertikal	C
Rata tengah halaman	P

Catatan:

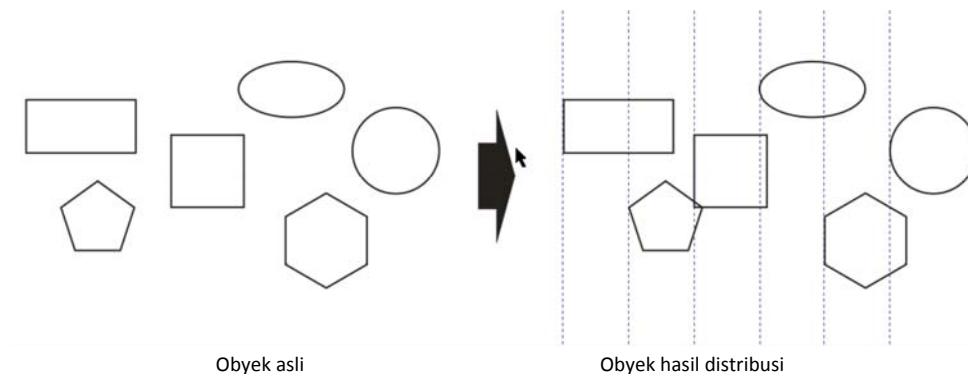
- ✓ Obyek yang pertama aktif adalah obyek yang akan menyesuaikan perataannya pada obyek kedua. Misalnya yang aktif pertama adalah obyek persegi panjang, lalu yang kedua adalah segi lima, maka obyek segi lima sebagai acuan perataan.

11. Aturlah kembali posisi obyek-obyek secara acak.
12. Aktifkan beberapa obyek, lalu klik menu **Arrange > Align and Distribute > Align and Distribute...**
13. Klik **tab Distribute** sehingga muncul *window* seperti berikut:

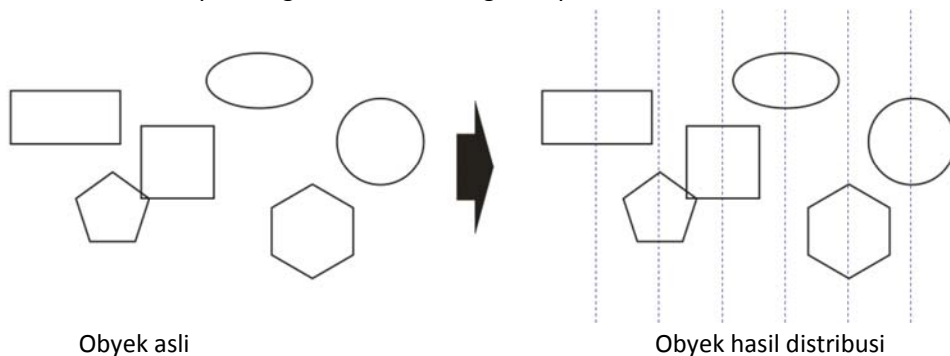


Gambar 68. Align and Distribute.

14. Klik pada *checkbox* **Left**, lalu klik tombol **Apply**. Perintah ini untuk mendistribusikan obyek dengan acuan rata sisi-kiri obyek.

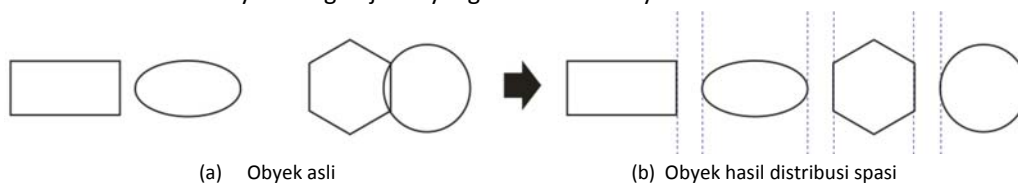
Gambar 69. Distribusi *left vertical*.

15. Klik pada *checkbox* **Center** (sebelah kanan **Left**), lalu klik tombol **Apply**. Perintah ini untuk mendistribusikan obyek dengan acuan titik tengah obyek secara vertical.

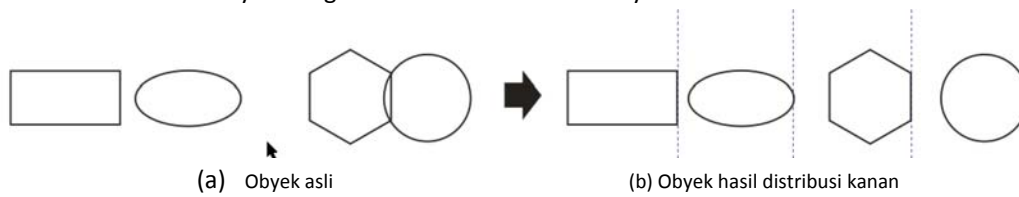


Gambar 70. Center vertical.

16. Klik pada *checkbox* **Spacing** (sebelah kanan Center), lalu klik tombol **Apply**. Perintah ini untuk mendistribusikan obyek dengan jarak yang sama antar obyek secara vertical.

Gambar 71. Distribusi *Spacing vertical*.

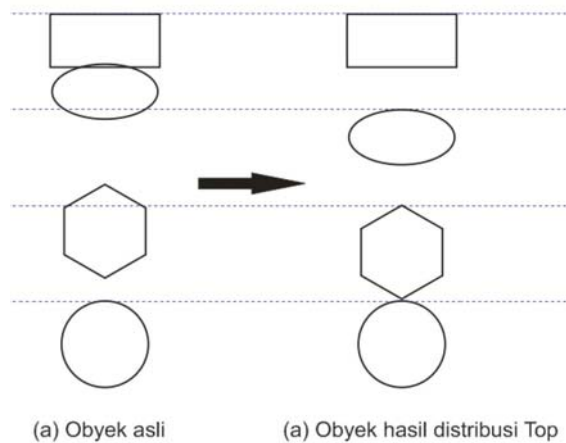
17. Klik pada *checkbox* **Right** (sebelah kanan **Spacing**), lalu klik tombol **Apply**. Perintah ini untuk mendistribusikan obyek dengan acuan rata sisi-kanan obyek.



Gambar 72. Distribusi kanan vertical.

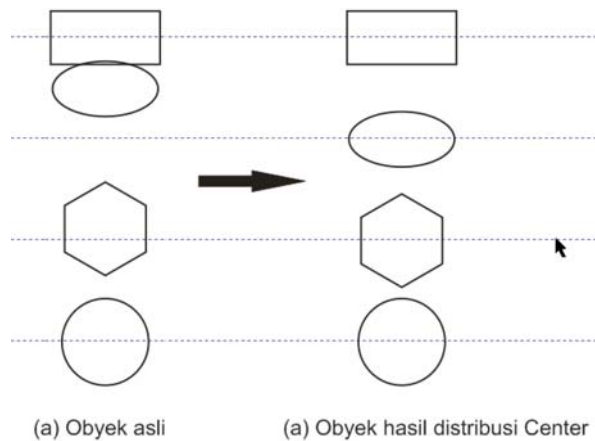
18. Susunlah obyek secara vertical.

19. Klik *checkbox* **Top** lalu klik tombol **Apply**. Perintah ini untuk mendistribusikan obyek dengan acuan rata sisi-atas obyek.



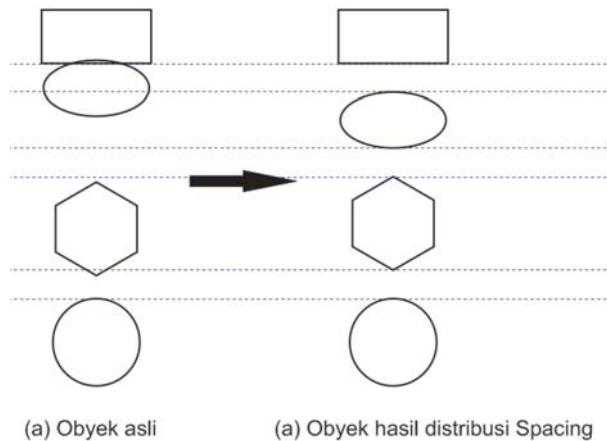
Gambar 72. Rata sisi-atas obyek.

20. Klik pada *checkbox* **Center** (sebelah bawah Top), lalu klik **Apply**. Perintah ini untuk mendistribusikan obyek dengan acuan tengah obyek secara horizontal.



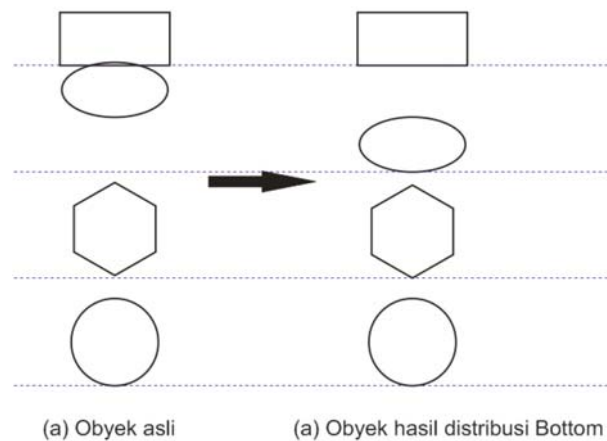
Gambar 73. Rata-tengah horizontal.

21. Klik pada *checkbox* **Spacing** (sebelah bawah Center), lalu klik **Apply**. Perintah ini untuk mendistribusikan obyek dengan jarak yang sama antar obyek secara horizontal.



Gambar 74. Distribusi spasi horizontal.

22. Klik pada *checkbox* **Bottom** (sebelah bawah Spacing) lalu klik **Apply**. Perintah ini untuk mendistribusikan obyek dengan acuan rata sisi-bawah obyek.

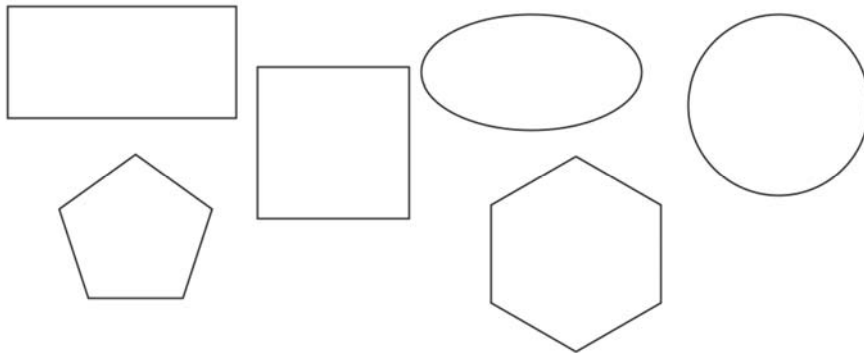
Gambar 75. Distribusi *bottom*.**Catatan:**

- ✓ Distribusi obyek juga bisa dilakukan dengan mengkombinasikan antara distribusi horizontal dan vertical sekaligus.
- ✓ Kita juga bisa mengatur letak obyek supaya berada ditengah obyek baik secara horizontal maupun vertical dan gabungan dari keduanya. Perintah yang disediakan adalah:
 - **Center To Page** → meletakkan obyek di tengah halaman persis.
 - **Center To Page Horisontally** → meletakkan obyek di tengah halaman secara horizontal.
 - **Center To Page Vertically** → meletakkan obyek di tengah halaman secara vertical.
- ✓ Parameter yang disediakan untuk perataan obyek antara lain :
 - Obyek yang aktif
 - Sisi / tepi halaman
 - Tengah halaman
 - Grid/ garis bantu.
 - Point spesifik

- ✓ Jika perataan obyek dilakukan terhadap suatu teks, maka kita bisa memilih perataan terhadap parameter teks yang tersedia yaitu:
 - *First line baseline*
 - *Last line baseline*
 - *Bounding box*.

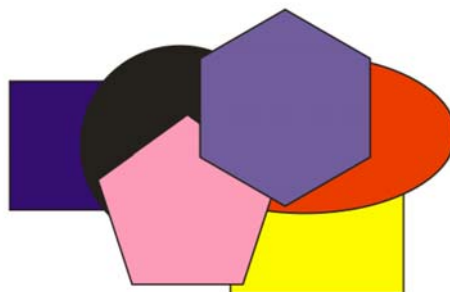
Mengatur Posisi Depan/Belakang Obyek

1. Buatlah beberapa obyek yang berbeda dengan berbagai tool pembuat obyek dasar. Misalnya persegi panjang, bujur sangkar, lingkaran, elips, segi lima, segi enam.



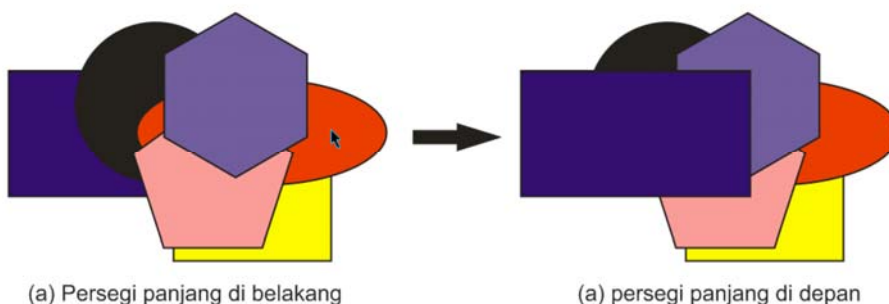
Gambar 76. Berbagai obyek dasar.

2. Aktifkan **Pick Tool**, lalu aktifkan salah satu obyek.
3. Klik salah satu warna pada **Color Palette** yang terdapat di sebelah kanan window.
4. Ulangi perintah diatas untuk memberikan warna yang berbeda pada masing-masing obyek.
5. Tumpuklah semua obyek menjadi sedemikian rupa sehingga semua obyek sebagiannya kelihatan.



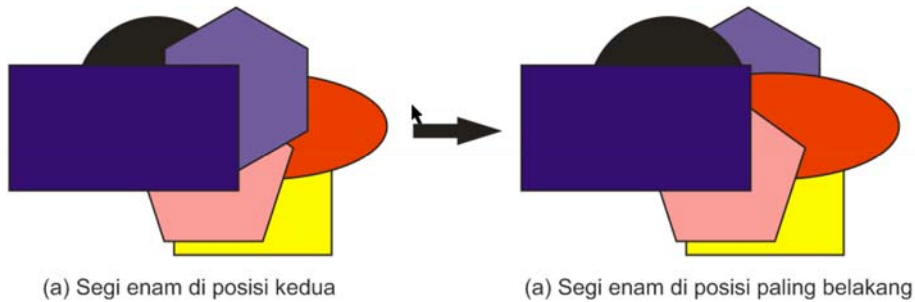
Gambar 77. Obyek setelah diberi warna dan ditumpuk.

6. Aktifkan obyek persegi panjang (terletak di paling belakang).
7. Klik menu **Arrange > Order > To Front**. Perintah ini untuk meletakkan obyek berada di posisi paling depan.

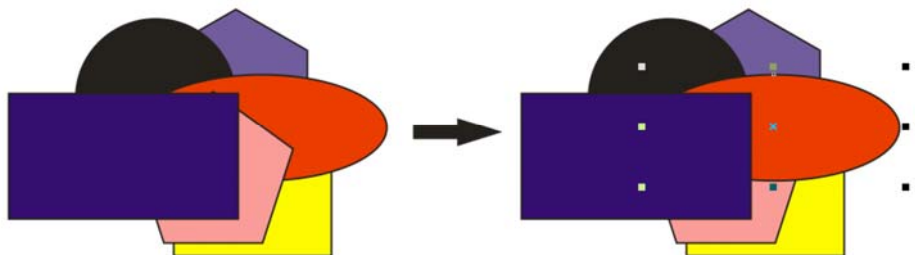


Gambar 78. *Order to front.*

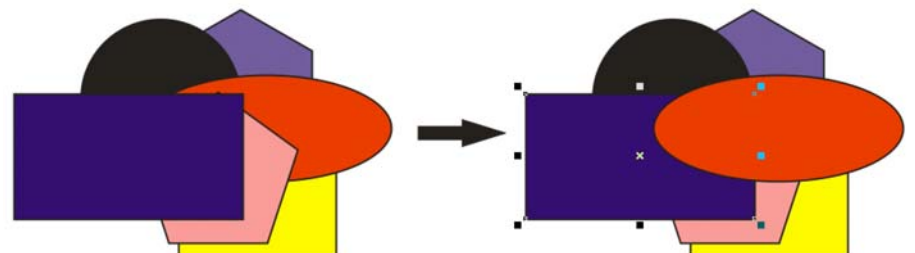
8. Aktifkan obyek segi enam, lalu klik menu **Arrange > Order > To Back**. Perintah ini untuk meletakkan obyek berada pada posisi tumpukan paling belakang.

**Gambar 79.** *Order to back.*

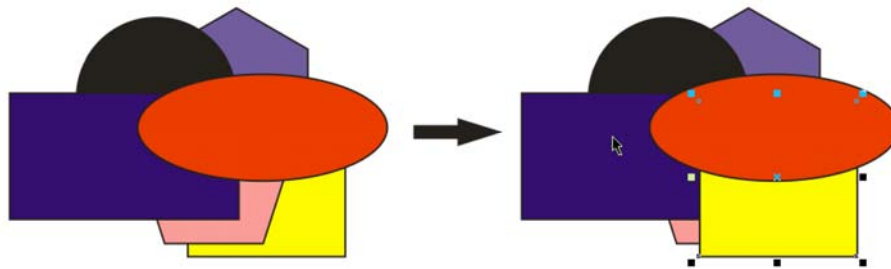
9. Aktifkan obyek elips, lalu klik menu **Arrange > Order > Forward One**. Perintah ini untuk menggeser posisi obyek satu langkah ke depan.

**Gambar 80.** *Order forward one.*

10. Aktifkan obyek persegi panjang, lalu klik menu **Arrange > Order > Back One**. Perintah ini untuk menggeser posisi obyek satu langkah ke belakang.

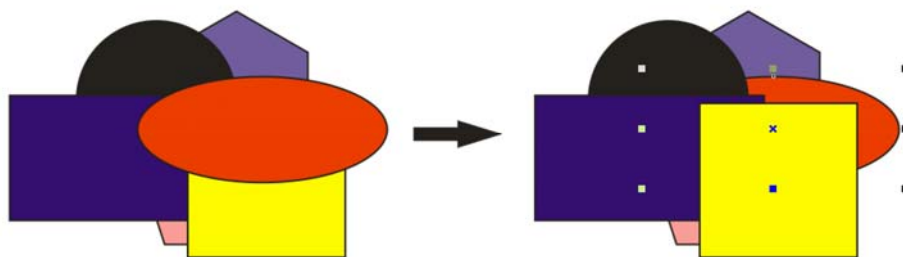
**Gambar 81.** *Order back one.*

11. Aktifkan obyek bujur sangkar, lalu klik menu **Arrange > Order > In Front of...**
12. Pointer berubah menjadi panah kanan, lalu klik pada obyek persegi panjang. Perintah ini untuk meletakkan obyek bujur sangkar di depan obyek persegi panjang. Perintah ini akan sangat membantu jika tumpukan obyek yang ada cukup banyak.



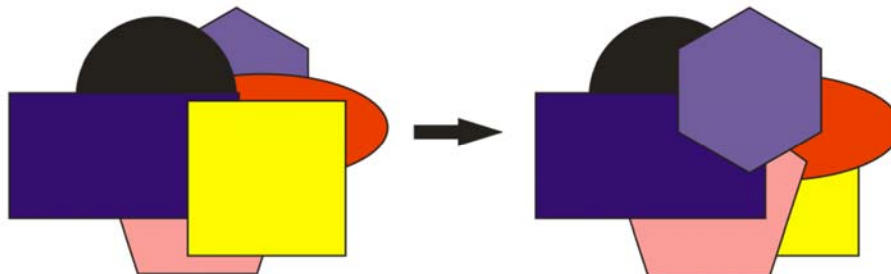
Gambar 82. *Order In Front of...*

13. Aktifkan obyek elips, lalu klik menu **Arrange > Order > Behind...**
14. Pointer berubah menjadi panah kanan, lalu klik pada obyek lingkarang. Perintah ini untuk meletakkan obyek elips berada di belakang obyek lingkarang.



Gambar 83. *Order Behind...*

15. Aktifkan dua obyek sekaligus yaitu bujur sangkar dan segi enam, lalu klik menu **Arrange > Order > Reverse Order**. Perintah ini untuk menukar posisi dua obyek yang aktif.



Gambar 84. *Reverse Order*.

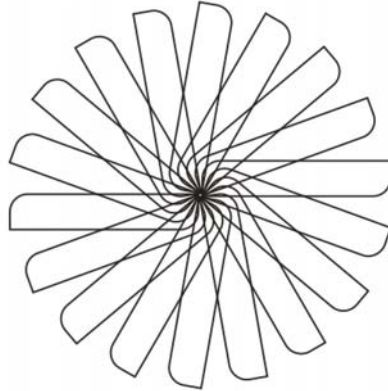
Catatan:

- ✓ Untuk mempercepat perintah ordering obyek yang sering digunakan, gunakan *shortcut* pada table berikut:

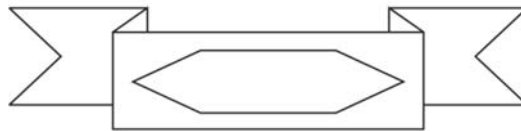
	To <u>F</u> ront	Shift+PgUp
	To <u>B</u> ack	Shift+PgDn
	Forward <u>O</u> ne	Ctrl+PgUp
	Back <u>O</u> ne	Ctrl+PgDn

Grouping Obyek

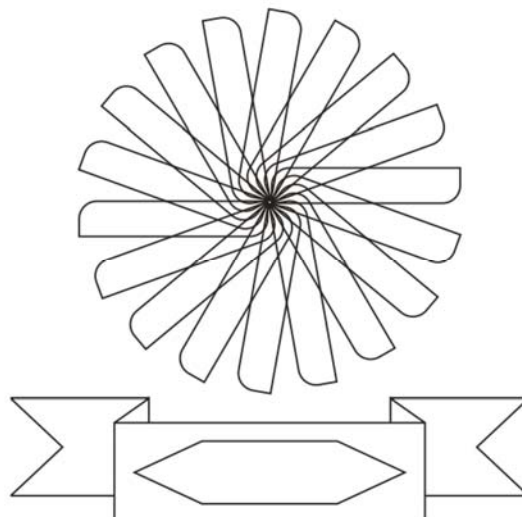
1. Buatlah obyek persegi panjang, lalu rotasikan sehingga menghasilkan gambar seperti berikut:

**Gambar 85.** Rotasi obyek.

2. Aktifkan pointer lalu Aktifkan semua obyek dengan cara click-drag melingkupi semua obyek.
3. Klik mneu **Arrange > Group**. Perintah ini adalah untuk menggabungkan beberapa obyek. Jika kita geser obyek tersebut maka akan selalu bergeser bersama dan menyatu.
4. Buatlah obyek pita menggunakan **Perfect Shape Tool**.
5. Buatlah obyek segi enam menggunakan **Polygon Tool**, lalu letakkan di tengah obyek pita seperti gambar berikut:

**Gambar 86.** Obyek pita dan segi enam.

6. Aktifkan kedua obyek lalu klik menu **Arrange > Group**.
7. Geserlah obyek pita ke bawah obyek yang dibuat sebelumnya seperti gambar berikut:

**Gambar 87.** Obyek lingkaran dan pita.

8. Aktifkan obyek lingkaran dan obyek pita, lalu klik menu **Arrange > Group**.

9. Geserlah obyek ke sembarang tempat. Semua obyek akan ikut bergeser karena sudah di group.
10. Klik menu **Arrange > Ungroup**. Perintah ini untuk memisahkan obyek yang di group.
11. Sekarang geserlah salah satu obyek, maka obyek pita dan lingkaran akan terpisah.
12. Aktifkan salah satu obyek lalu klik menu **Arrange > Ungroup All**. Perintah ini berfungsi untuk memisahkan obyek yang memiliki grouping bertingkat.

Catatan:

- ✓ Untuk mempercepat perintah, kita bisa menggunakan shortcut yaitu:

	Group	Ctrl+G
	Ungroup	Ctrl+U

- ✓ Kita juga bisa menggunakan perintah grouping yang terdapat pada Property bar yaitu:

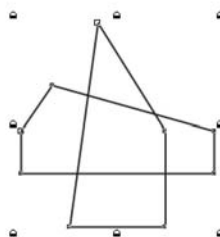


Combining Obyek

1. Buatlah obyek persegi panjang dan bujur sangkar menggunakan *rectangular tool*.
2. Aktifkan kedua obyek tersebut, lalu klik menu **Arrange > Combine**. Perintah ini adalah untuk menggabung obyek menjadi satu obyek baru. Anda bisa mengeditnya lebih lanjut menggunakan *Shape Tool*.
3. Jika ingin memisahkan kedua obyek tersebut, gunakan perintah **Arrange > Break Curve Apart**.

Mengunci Obyek

1. Aktifkan salah satu obyek, lalu klik menu **Arrange > Lock Object**. Perintah ini untuk mengunci posisi obyek. Hal ini untuk memudahkan editing jika obyek yang kita gambar banyak dan kompleks. Agar obyek tidak bergeser posisinya maka bisa kita kunci. Jika obyek yang terkunci di klik, maka node akan muncul berubah menjadi gembok seperti gambar berikut:



Gambar 88. Obyek dalam keadaan terkunci.

2. Klik menu **Arrange > Unlock Object**. Perintah ini untuk menonaktifkan kunci sehingga obyek dapat kembali diedit.

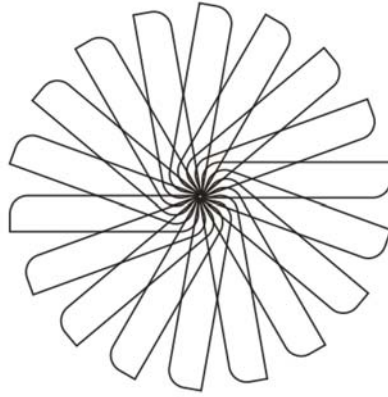
Catatan:

- ✓ Jika terdapat banyak obyek yang terkunci, maka kita bisa menonaktifkan kunci tersebut dengan sekali perintah yaitu klik menu **Arrange > Unlock All Object**.

Shaping Object

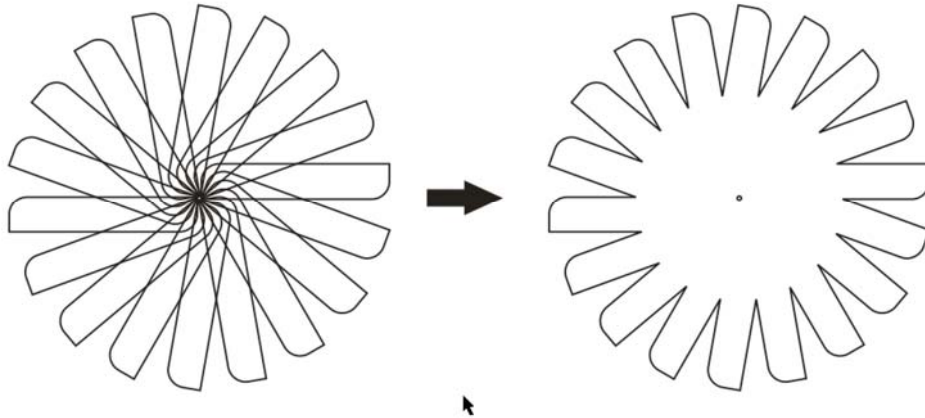
Shaping adalah kumpulan perintah untuk memanipulasi bentuk obyek dengan cara menyinggulkan posisi satu obyek dengan obyek lain. Operasi shaping yang bisa kita lakukan antara lain *weld*, *trim*, *intersect*, *simplify*, *front minus back*, dan *back minus front*.

1. Buatlah obyek persegi panjang menggunakan **rectangular tool**.
2. Editlah obyek tersebut sehingga seperti pada gambar 85.



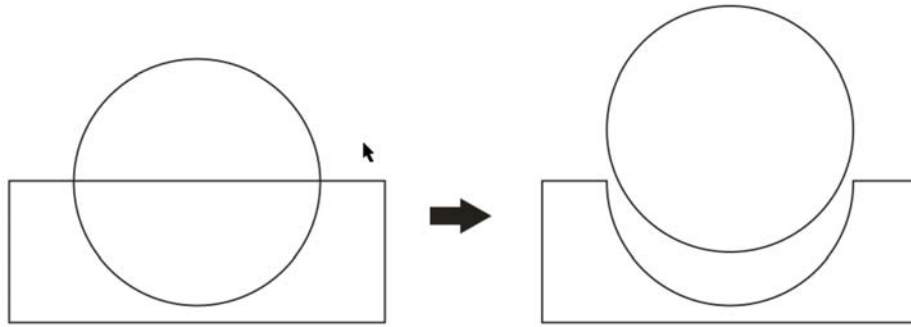
Gambar 89. Rotasi obyek.

3. Aktifkan semua obyek, lalu klik menu **Arrange > Shaping > Weld**. Perintah ini untuk menggabungkan semua obyek menjadi satu dan membentuk obyek baru. Perintah shaping menghilangkan garis-garis yang bersinggungan yang berada di dalam area obyek, sehingga hasilnya hanya *outline* dari gabungan obyek tersebut.



Gambar 90. Weld.

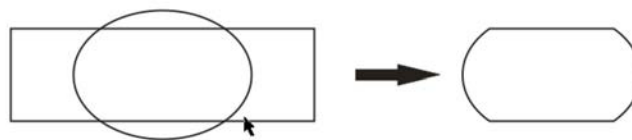
4. Buatlah obyek lingkaran dan persegi panjang, lalu aturlah kedua posisi obyek sehingga bersinggungan.
5. Klik obyek lingkaran, lalu tekan tombol **Shift** dan aktifkan obyek persegi panjang.
6. Klik menu **Arrange > Shaping > Trim**. Perintah ini untuk memotong obyek menggunakan obyek lainnya.
7. Geserlah salah satu obyek untuk melihat hasilnya.



Gambar 91. *Trim*.

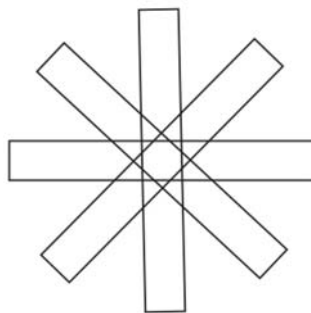
Catatan:

- ✓ Obyek yang diaktifkan pertama adalah sebagai pemotong, sedangkan yang diaktifkan kedua adalah obyek yang dipotong.
- 8. Buatlah obyek persegi panjang dan elips.
- 9. Aturlah obyek sehingga saling menumpuk.
- 10. Klik menu **Arrange > Shaping > Intersect**. Perintah ini untuk membentuk obyek baru dari hasil perpotongan dua obyek yang bersinggungan.



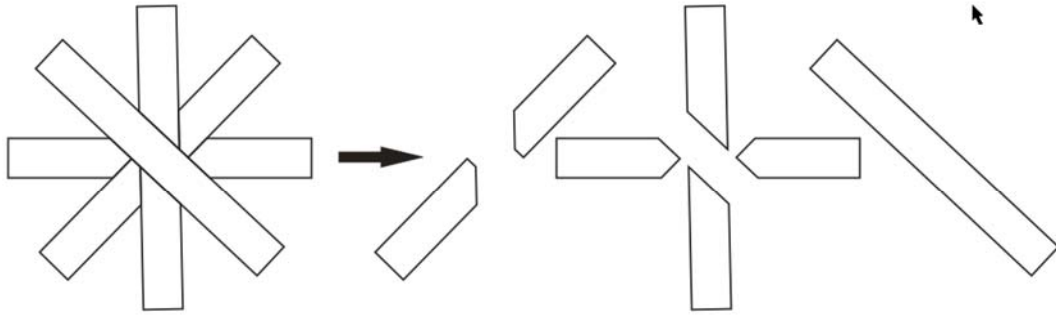
Gambar 92. *Intersect*.

- 11. Buatlah obyek persegi panjang, lalu gandakan obyek tersebut dengan merotasikannya dengan kemiringan 45 derajat, sehingga menjadi seperti gambar berikut:

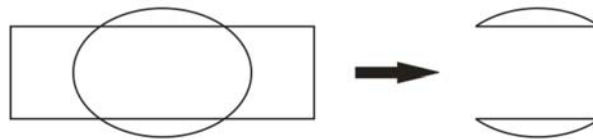


Gambar 93. Rotasi obyek 45° sebanyak 3 kali.

- 12. Aktifkan semua obyek lalu klik menu **Arrange > Shaping > Simplify**. Perintah sama seperti trim, namun pemotongan dilakukan terhadap semua obyek secara bersamaan.
- 13. Gambar berikut ini menunjukkan obyek hasil *Simplify* dan obyek tersebut di uraikan:

Gambar 94. *Simplify.*

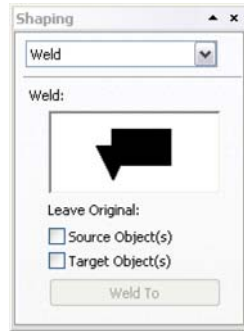
14. Buatlah obyek persegi panjang dan elips. Aturlah obyek sedemikian rupa sehingga saling menumpuk.
15. Aktifkan kedua obyek tersebut, lalu klik menu **Arrange > Shaping > Front Minus Back**. Perintah ini untuk mengubah bentuk obyek dengan cara mengurangi obyek yang ada di depan dengan obyek yang ada di belakangnya.
16. Contoh hasil berikut ini dengan asumsi bahwa obyek elips berada di depan obyek persegi panjang.

Gambar 95. *Front minus back.*

17. Buatlah obyek persegi panjang dan elips. Aturlah obyek sedemikian rupa sehingga saling menumpuk.
18. Aktifkan kedua obyek tersebut, lalu klik menu **Arrange > Shaping > Back Minus Front**. Perintah ini untuk mengubah bentuk obyek dengan cara mengurangi obyek yang ada di belakang dengan obyek yang ada di depannya.
19. Contoh hasil berikut ini dengan asumsi bahwa obyek elips berada di depan obyek persegi panjang.

Gambar 96. *Back Minus Front.*

20. Klik menu **Arrange > Shaping > Shaping**. Perintah ini untuk memunculkan *Window Docker Shaping* yang berisi perintah-perintah yang sama dengan yang kita bahas sebelumnya, perintah tersebut yaitu *weld*, *trim*, *intersect*, *simplify*, *front minus back*, dan *back minus front*.



Gambar 97. Window docker weld.

21. Gambar diatas adalah salah satu contoh dari *window docker shaping*. Dimana terdapat tambahan parameter yang bisa kita berikan yaitu *Leave Original*, parameter ini berfungsi untuk meninggalkan obyek asli atau tidak menghilangkannya setelah diproses.
22. Obyek asli yang bisa ditinggalkan yaitu *source object* (obyek yang pertama aktif) dan *target object* (obyek yang diaktifkan kedua). Parameter *Leave Original* ini hanya terdapat pada perintah *weld*, *trim* dan *intersect*.

Catatan:

- ✓ Kita bisa menggunakan menu *shaping* melalui *Property bar* seperti gambar berikut:

**Konversi Obyek Ke Kurva**

Ketika kita membuat obyek dasar berupa bidang misalnya persegi panjang, bujur sangkar, lingkaran, *polygon*, *basic shape* dan lain-lain, kita bisa melakukan editing shape secara terbatas. Misalnya mengubah tingkat keruncingan sudut (telah dibahas pada bab sebelumnya).

Gambar 97. Editing *node* dasar.

Untuk melakukan editing dan manipulasi terhadap obyek dasar tersebut kita perlu mengkonversi menjadi kurva.

1. Buatlah obyek berupa persegi panjang menggunakan **Rectangular Tool**.
2. Klik menu **Arrange > Convert To Curve**. Perintah ini untuk mengubah obyek “bidang” menjadi kurva. Kita bisa memanipulasi bentuk obyek menggunakan *Shape Tool*. Manipulasi obyek menggunakan *Shape Tool* sudah dibahas pada bab-bab sebelumnya.
3. Aktifkan obyek persegi panjang yang baru diubah menjadi kurva.
4. Klik menu **Arrange > Convert Outline To Object**. Perintah ini untuk mengubah *outline* (garis tepi) menjadi obyek baru. Kita bisa melakukan editing seperti obyek lainnya. Jika outline tidak dikonversi ke obyek maka hanya bisa dilakukan editing outline saja.



Gambar 98. Konversi *outline* menjadi obyek.

Menutup Kurva

1. Buatlah obyek dasar berupa garis-garis.
2. Gandakan obyek tersebut menjadi 2 obyek.
3. Aktifkan salah satu obyek lalu klik menu **Arrange > Close Path > Closest Nodes with Straight Lines**. Perintah ini untuk menutup beberapa kurva yang terbuka menjadi satu kurva tertutup. Syaratnya adalah jika beberapa kurva tersebut merupakan satu kesatuan obyek.
4. Aktifkan obyek ke-2 lalu klik menu **Arrange > Close Path > Closest Nodes with Curvy Lines**. Perintah ini sama seperti perintah sebelumnya, namun garis yang menutup kurva berbentuk melengkung. Kita bisa bedakan hasil kedua perintah diatas melalui gambar berikut:



Gambar 99. Obyek **a1** dan **b1** obyek dasar, obyek **a2** hasil *Closest Nodes with Straight Lines* dan obyek **b2** hasil *Closest Nodes with Curvy Lines*.

5. Buatlah obyek dasar berupa garis dalam bentuk kurva terbuka.
6. Gandakan obyek tersebut menjadi 2 obyek.
7. Aktifkan salah satu obyek lalu klik menu **Arrange > Close Path > Start To End with Straigth Line**.
8. Aktifkan obyek yang lain, lalu klik menu **Arrange > Close Path > Start To End with Curvy Line**. Perintah ini sama seperti perintah sebelumnya, namun garis yang menutup obyek berupa garis lengkung.



Gambar 100. Obyek **c1** dan **d1** obyek asli, obyek **c2** hasil dari *Start To End with Straigth Line* dan **d2** hasil dari *Start To End with Curvy Line*.

LATIHAN 3

Buatlah desain logo dibawah ini:



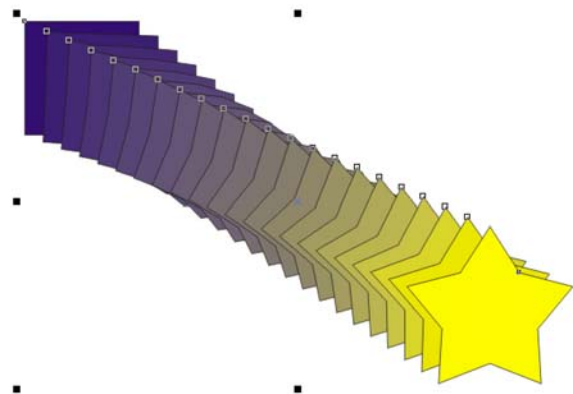
MODUL 4

Special Effect

Pada bab-bab sebelumnya kita sudah membahas dan berlatih bagaimana membuat obyek dasar dan memanipulasi serta memberikan pengaturan tertentu. Pada bab ini akan dibahas mengenai pemberian efek-efek khusus pada obyek tertentu. Efek khusus (*special effect*) tersebut meliputi transformasi obyek, efek kontur, distorsi obyek, obyek berbayang, efek tiga dimensi, efek transparansi, efek perspektif, *lens*, *power clip*, dan lain-lain. Perintah-perintah tersebut terdapat pada *Tool Box* dan juga pada *menu bar Effect*. Khusus untuk tool *Special Effect* yang terdapat pada *tool box*, kita bisa melihat kembali keterangan yang terdapat pada gambar 2 di bab pertama dan table keterangan yang terdapat dibawahnya.

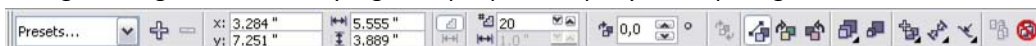
Efek Transformasi Obyek

1. Buatlah obyek bujur sangkar menggunakan **Rectangular Tool**.
2. Aktifkan **Pick Tool** lalu berikan warna dengan memilih salah satu warna pada *Color Palette* yang terdapat di sebelah kanan window.
3. Buatlah obyek segi lima menggunakan **Polygon Tool**.
4. Aktifkan **Pick Tool** lalu berikan warna dengan memilih salah satu warna pada *Color Palette* yang terdapat di sebelah kanan window.
5. Aturlah jarak obyek pertama dengan obyek kedua sedemikian rupa sehingga berjauhan.
6. Klik tombol **Interactive Blind Tool**  yang terdapat pada *tool box Special Effect*. Arahkan pointer ke area halaman, maka pointer akan berubah menjadi .
7. Arahkan pointer tersebut ke salah satu obyek sehingga pointer berubah seperti berikut . Click-drag dari obyek tersebut menuju obyek lainnya.



Gambar 101. Efek blind

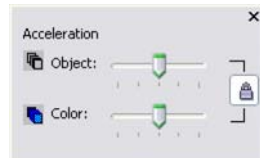
8. Klik **Pick Tool** lalu aktifkan obyek hasil blind/ transformasi obyek. Kita bisa mengubah efek *blind* dengan mengubah nilai-nilai yang terdapat pada *Property bar* seperti gambar berikut:



Gambar 102. Property bar untuk efek Blind.

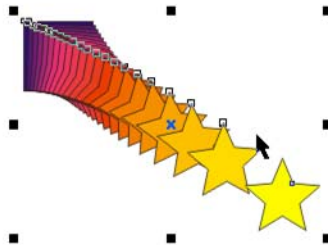
9. Klik pada **Number of Step**  lalu masukkan angka 10. Perintah ini untuk mengurangi jumlah *step blend*. Anda juga bisa meng-klik pada panah atas atau bawah yang terdapat disebelah kanannya untuk menambah atau mengurangi jumlah *blend*.

10. Klik obyek asli persegi panjang, lalu geserlah ke daerah lain. Anda perhatikan maka efek *blend* pada onyek tersebut akan mengikutinya. Demikian juga dengan penggeseran obyek asli segi lima.
 11. Aktifkan kembali obyek dengan efek *blend*, lalu klik **Clockwise Blend** , perintah ini adalah untuk mengubah gradasi warna searah jarum jam (pada palette warna).
 12. Klik **Counterclockwise Blend**  untuk merubah gradasi warna menjadi berlawanan jarum jam.
- Untuk kembali ke warna semula, klik **Direct Blend** .
13. Anda juga bisa mengatur jarak antar obyek *blend* dengan cara klik tombol **object and Color Acceleration** , lalu muncul pilihan seperti berikut:



Gambar 103. Akselerasi obyek dan warna.

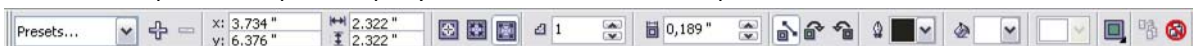
14. Geserlah slider pada *accelerator object* untuk mengatur jarak antar obyek. Geserlah *slider* pada **color accelerator** untuk mengubah akselerasi warna pada tiap-tiap obyek.



Gambar 104. Akselerasi obyek dan warna.

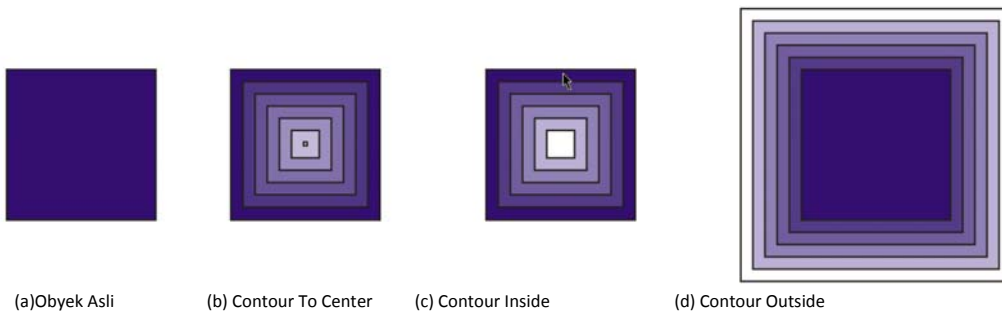
Efek Contour

1. Buatlah sebuah obyek bujur sangkar menggunakan **Rectangular Tool**.
2. Beri warna sesuai selera anda melalui *Color Palette* di sebelah kanan Window.
3. Klik icon **Interactive Effect tool** lalu pilihlah **Interactive Contour Tool** .
4. Anda perhatikan pada *Property bar* akan muncul menu seperti berikut:

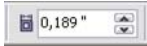


Gambar 105. Property Contour.

1. Berikan angka 5 pada **Contour Step** untuk menentukan jumlah kontur yang diinginkan.
2. Klik pada ikon *Center* , *Inside* , dan *Outside*  untuk menentukan orientasi kontur.



Gambar 106. Efek Contour.

1. aktifkan obyek Contour lalu klik ikon **Contour Offset**  , lalu ubah angka yang ada di dalamnya. Perintah untuk menentukan jarak antar kontur.
2. Klik pada *Contour* salah satu **Color**  untuk menentukan warna gradasi yang diinginkan. *Contour Color* terdiri dari 3 pilihan yaitu *Linear Contour Color*, *Clockwise Contour Color* dan *Counterclockwise Contour Color*.
3. Aktifkan obyek *contour* lalu klik-kanan pada *color palette* untuk mengganti warna *outline*. Jika ingin menghilangkan *outline* maka klik-kanan pada tanda silang yang terdapat pada *color palette* tersebut.
4. Jangan lupa simpan hasil pekerjaan anda ya.

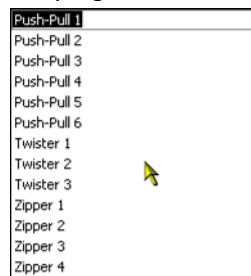
Efek distorsi obyek

1. Buatlah obyek baru berupa segi delapan.
2. Klik ikon **Interactive Distortion Tool**  pada **Tool box**.
3. Anda perhatikan pada *Property Bar* akan muncul menu seperti berikut:

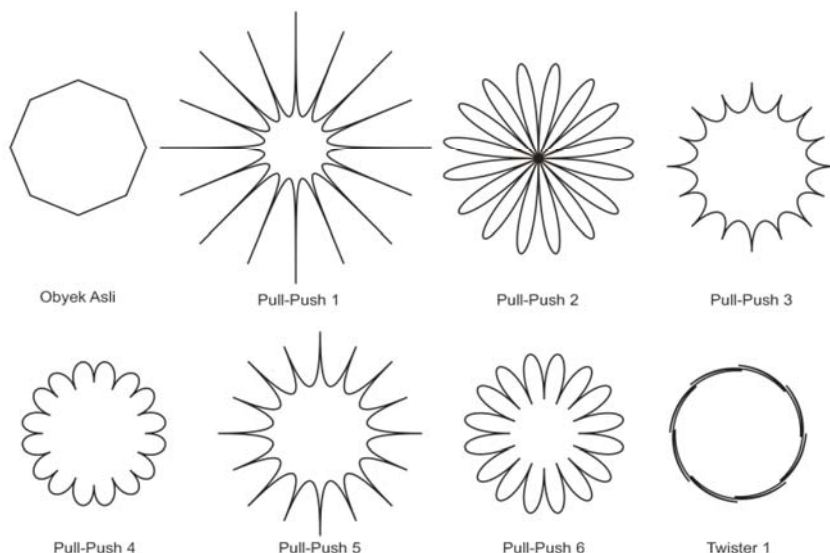


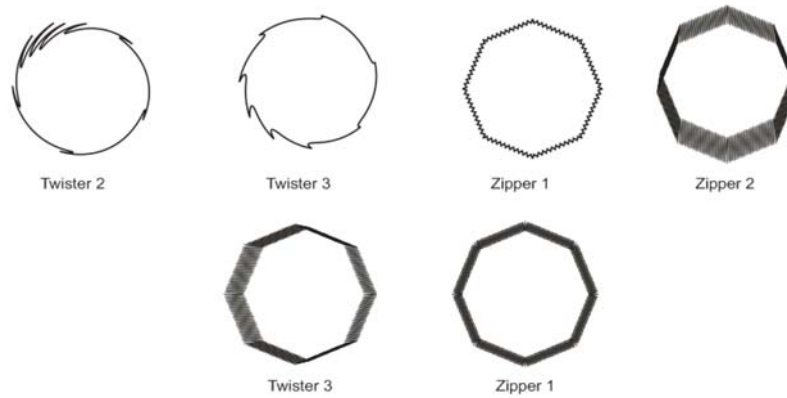
Gambar 107. *Property Interactive Distortion Tool.*

1. Aktifkan obyek lalu klik pada **Presets...** pilihlah salah satu dari preset yang ada. Perintah ini adalah untuk memilih contoh-contoh jenis distorsi yang sudah tersedia. Pilihan-pilihan tersebut antara lain :



2. Berikut ini adalah hasil dari preset diatas:





Gambar 108. Berbagai efek distorsi menggunakan *Preset*.

- Selain contoh-contoh yang terdapat pada *Preset*, anda juga bisa membuat efek distorsi sendiri melalui menu-menu yang terdapat disebelah kanan *Preset* yaitu . Caranya adalah aktifkan obyek lalu pilihlah salah satu dari ikon tersebut.
- Klik-drag pada area obyek untuk menghasilkan distorsi. Gunakan cara yang sama untuk mencoba efek distorsi yang lain.

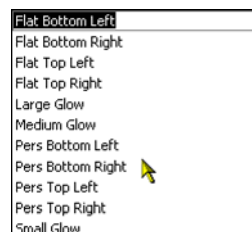
Efek Bayangan

- Aktifkan salah satu obyek yang telah diberi efek distorsi, lalu berikan warna pada obyek tersebut.
- Klik ikon **Interactive Drop Shadow Tool** , maka pada *Property bar* akan muncul seperti berikut:

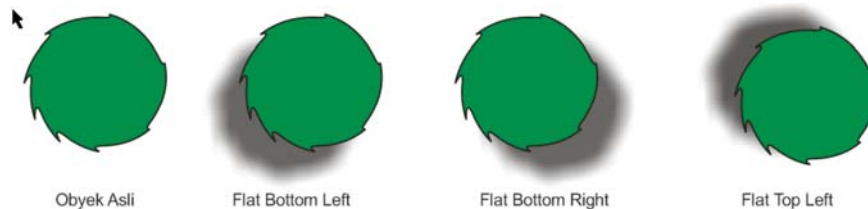


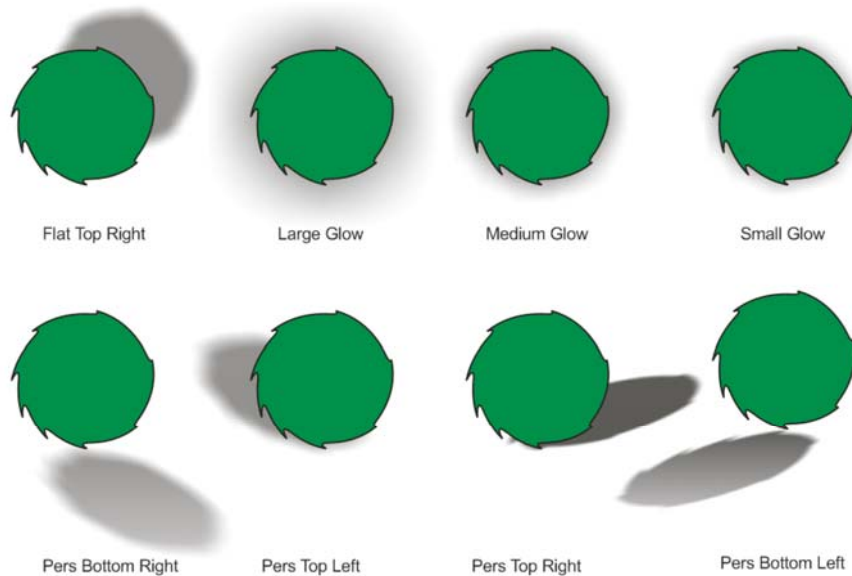
Gambar 109. *Property Interactive Drop Shadow Tool*.

- Klik pada *Preset* untuk memilih salah satu contoh *drop shadow* yang disediakan. Pilihan tersebut antara lain:

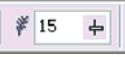


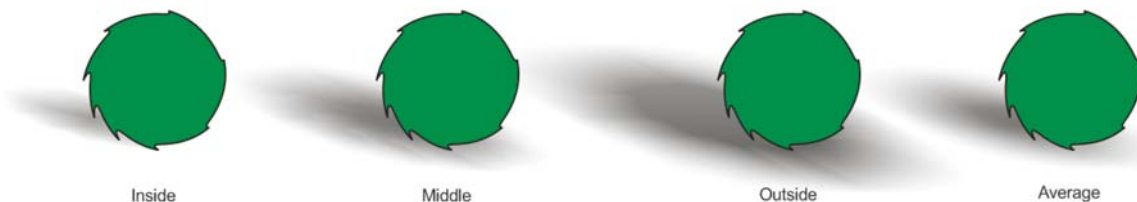
- Berikut ini adalah contoh hasil *drop shadow* menggunakan *Preset*.





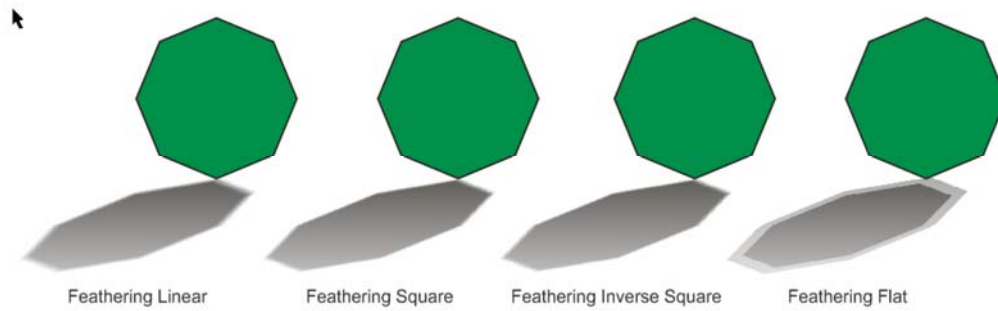
Gambar 110. Berbagai efek *drop shadow* menggunakan *Preset*

3. Aktifkan obyek yang telah diberi efek *drop shadow*, lalu klik ikon **Drop Shadow Angle**  maka akan muncul *Slide Bar*. Geserlah *slide bar* tersebut sesuai yang anda inginkan. Perintah ini untuk mengatur sudut dari bayangan yang kita buat.
4. Klik ikon **Drop Shadow Opacity**  maka muncul *slide bar* dibawahnya. Geserlah *slide bar* tersebut sesuai yang anda inginkan. Perintah ini untuk mengatur kadar warna bayangan, semakin tinggi angka maka semakin tebal bayangan tersebut dan semakin kecil angka maka semakin berkurang kadar warna bayangan.
5. Klik ikon **Drop Shadow Feathering** , geserlah *slide bar* yang terdapat dibawahnya. Perintah ini untuk mengatur *feather* (kehalusan) bayangan. Semakin besar angka maka bayangan akan semakin berpendar.
6. Klik ikon **Drop Shadow Feathering Direction**  lalu pilihlah salah satu dari *Feathering Direction* yaitu *Inside*, *Middle*, *Outside*, dan *Average*. Berikut ini adalah contoh hasil dari *Drop Shadow Feathering Direction*:



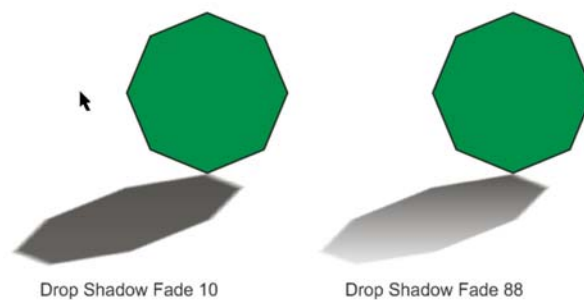
Gambar 111. *Drop Shadow Feathering Direction*

7. Aktifkan pada obyek yang telah diberi efek bayangan, lalu klik ikon **Drop Shadow Feathering Edges**  lalu pilihlah salah satu dari *Drop Shadow Feathering Edges* yang disediakan. Berikut ini adalah contoh hasil dari *Drop Shadow Feathering Edges*:



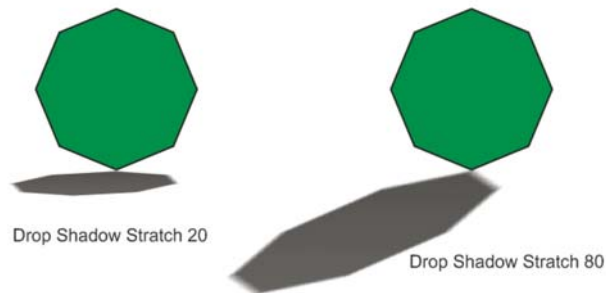
Gambar 112. *Drop Shadow Feathering Edges.*

8. Aktifkan pada obyek yang telah diberi efek bayangan, lalu klik ikon **Drop Shadow Fade**  dan geserlah slide bar yang muncul dibawahnya. Perintah ini berfungsi untuk menguiah intensitas warna bayangan. Berikut ini adalah contoh yang dihasilkan oleh perubahan *Drop Shadow Fade*:



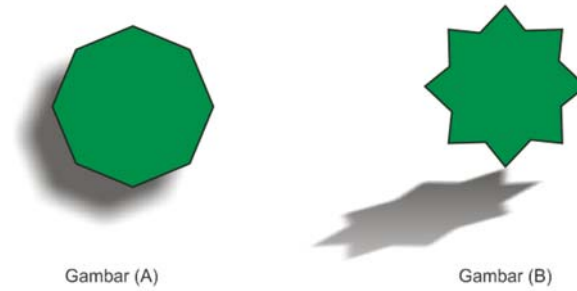
Gambar 113. *Drop Shadow Fade.*

9. Klik pada ikon **Drop Shadow Stretch**  lalu geserlah slide bar yang muncul dibawahnya. Perintah ini adalah untuk mengubah lebar dari bayangan. Berikut ini adalah contoh bayangan yang dihasilkan oleh perubahan *Drop Shadow Stretch*:



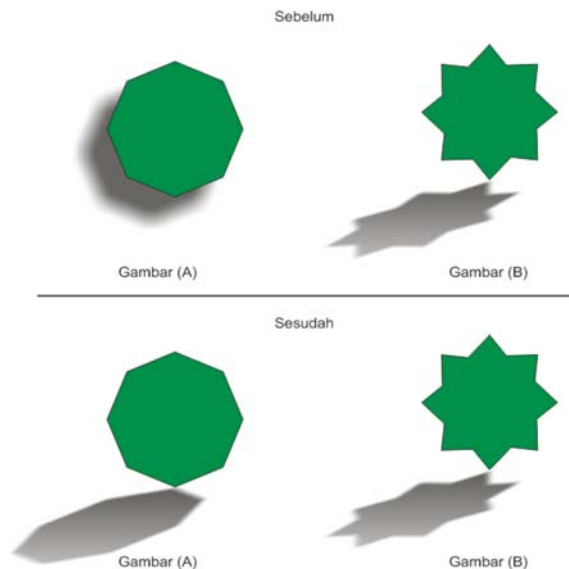
Gambar 114. *Drop Shadow Stretch.*

10. Klik pada ikon **Drop Shadow Color**  lalu pilihlah warna untuk mengganti warna bayangan.
 11. Buatlah obyek lain dan berikan efek bayangan yang berbeda dari obyek sebelumnya.
 12. Misalnya kedua obyek yang telah dibuat dan diberi efek bayangan berbeda adalah seperti berikut:



Gambar 115. Dua objek berbeda dengan efek bayangan berbeda.

13. Klik bayangan pada gambar (A) lalu klik ikon **Copy Drop Shadow Properties** . Anda perhatikan maka pointer akan berubah menjadi tanda pahan ().
14. Klik pada bayangan yang terdapat pada objek (B), anda perhatikan hasilnya adalah jenis bayangan pada objek (A) menjadi sama jenisnya seperti pada bayangan objek (B). Berikut ini adalah contoh hasil *Copy Drop Shadow Properties*:



Gambar 116. *Copy Drop Shadow Properties*.

Catatan:

Bentuk bayangan tetap menyesuaikan dengan obyeknya.

15. Aktifkan salah satu objek yang telah anda beri efek bayangan, lalu klik ikon **Clear Drop Shadow** . Perintah ini digunakan jika anda ingin menghilangkan efek bayangan.
16. Simpan hasil pekerjaan anda dengan menekan tombol **Save**.

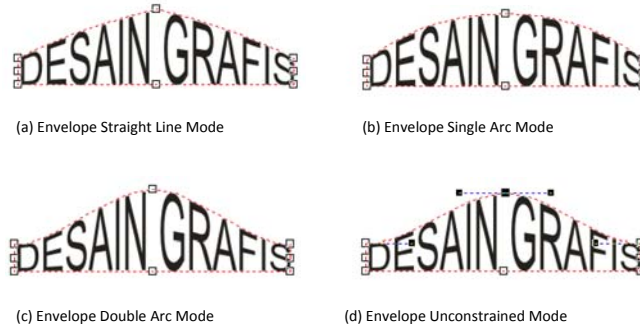
Efek Envelope

1. Buatlah objek teks menggunakan **Text Tool**  lalu ketiklah "Desain Grafis".
2. Perbesar ukuran teks tersebut kira-kira 60 point.
3. Klik ikon **Interactive Envelope Tool**  pada *Tool Box*. Anda perhatikan pada *Property Bar* akan muncul ikon-ikon seperti berikut:



Gambar 117. *Property Envelope.*

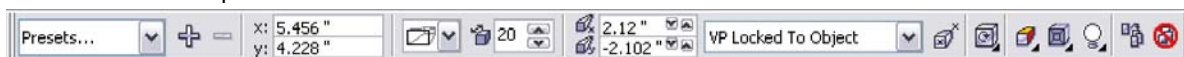
- Perintah ini digunakan untuk memanipulasi bentuk obyek. Proses manipulasi dilakukan pada *node-node* yang muncul pada obyek.
- Klik ikon **Straight Line Mode**  pada *Property Bar*, lalu klik drag pada salah satu *node* yang terdapat pada teks. Anda juga bisa menggunakan jenis *envelope* yang lain seperti *Envelope Single Arc Mode*, *Envelope Double Arc Mode* dan *Envelope Unconstrained Mode* dengan contoh hasil seperti berikut:

**Gambar 118.** Efek *envelope*.**Catatan:**

- Anda bisa menambahkan atau mengurangi node dengan tool yang tersedia pada *Property bar* yaitu . Cara pemakaian tool-tool tersebut sama seperti yang sudah dibahas pada bab sebelumnya tentang *Editing Node*.
- Envelope Straight Line Mode** menghasilkan perubahan bentuk obyek dengan mengikuti garis lurus.
- Envelope Single Arc Mode** menghasilkan perubahan bentuk obyek melengkung.
- Envelope Double Arc Mode** menghasilkan perubahan bentuk obyek melengkung, namun pada kedua sisi agak mendatar.
- Envelope Unconstrained Mode** menghasilkan bentuk obyek melengkung dengan disertai *Control Point* pada node yang digeser. Control point tersebut berfungsi untuk mengubah ke bentuk lain dengan lebih fleksibel (lengkungan tidak simetris).

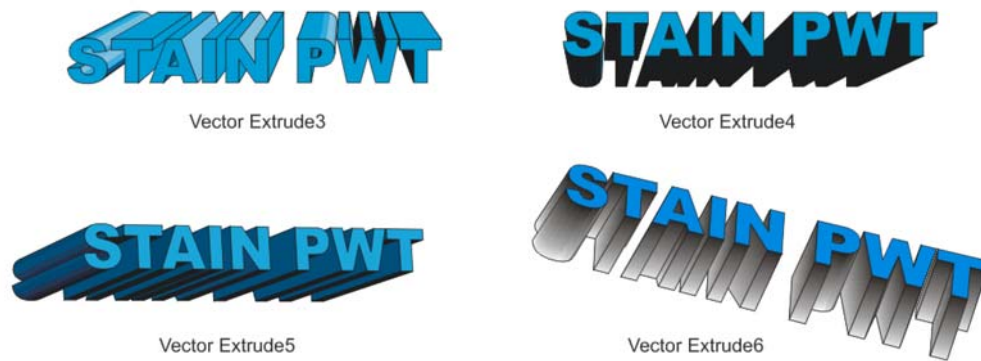
Efek Tiga Dimensi

- Klik ikon **Text Tool** lalu ketik "STAIN PWT".
- Berilah warna pada teks tersebut sesuai selera anda. Berikan juga *outline* pada teks tersebut dengan cara klik kanan pada *Color Palette*.
- Ubahlah jenis font menjadi **Arial Black**. Lalu perbesar ukuran font menjadi 30 point.
- Klik ikon **Interactive Extrude Tool**  pada *Tool Box*. Anda perhatikan pada *Property bar* akan muncul ikon-ikon seperti berikut:

**Gambar 119.** *Property bar Extrude.*

- Klik pada **Preset** untuk memilih jenis efek tiga dimensi yang sudah tersedia secara *default*. Berikut ini adalah contoh hasil dari efek tiga dimensi yang tersedia pada Preset:





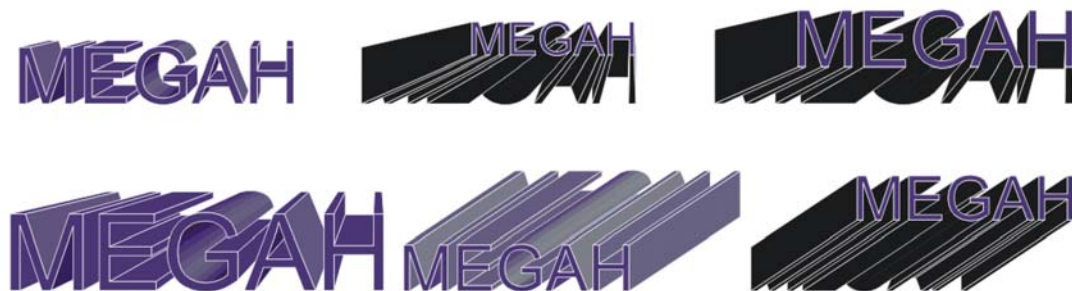
Gambar 120. Efek tiga dimensi.

6. Klik pada **Object Position**, ubahlah angka yang terdapat pada sumbu X atau Y. perintah ini adalah untuk menggeser posisi obyek yang aktif ke posisi lain.
7. Buatlah teks yang baru “nama anda”, lalu perbesar ukuran teks tersebut.
8. Aktifkan ikon **Interaktif Extrude Tool**, lalu klik drag pada teks tersebut ke sembarang arah untuk membuat efek tiga dimensi.
9. Agar hasilnya lebih kelihatan bagus, klik kanan salah satu warna pada *color palette* untuk member warna pada *outline* teks.
10. perhatikan pada *Property Bar*, Klik pada **Extrusion Type** , maka muncul pilihan dibawahnya.



Gambar 121. Extrusion Type.

11. Pilihlah salah satu dari keenam pilihan tersebut, lalu lihat hasilnya. Perintah ini adalah untuk mengubah model ujung yang menuju *View Point*. Berikut ini adalah contoh hasil editing obyek *extrude* menggunakan *Extrusion Type*:



Gambar 122. Hasil Extrusion Type

12. Aktifkan obyek *extrude*, lalu anda perhatikan maka akan muncul *View Point*. Geserlah *View Point* ke arah yang anda inginkan.

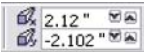


Gambar 123. View Point.

13. Aktifkan salah satu obyek *extrude*, klik pada ikon **Depth** . Ubahlah angka yang ada di dalamnya misalnya 50. Perintah ini untuk mengubah kedalaman *extrude* yang diinginkan.



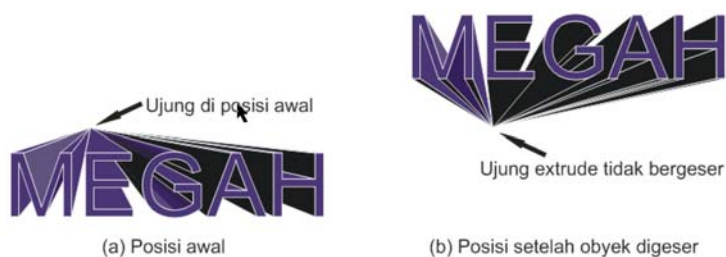
Gambar 124. Extrude Depth.

14. Aktifkan salah satu obyek *extrude*, lalu klik pada ikon **Vanishing Point Coordinate** . Perintah ini untuk mengubah posisi akhir koordinat ujung *extrude*.
15. Ubahlah angka yang terdapat pada sumbu X maupun sumbu Y. contoh hasil perubahannya seperti gambar berikut:



Gambar 125. Vanishing point coordinate.

16. Aktifkan obyek *extrude*, lalu klik pada ikon **Vanishing Point Properties** . Klik pada **VP Locked To Page**, perintah ini adalah untuk mengunci posisi ujung *extrude* pada halaman. jika obyek digeser kemanapun, maka ujung *extrude* tidak akan ikut bergeser.



Gambar 126. VP Locked To Page.

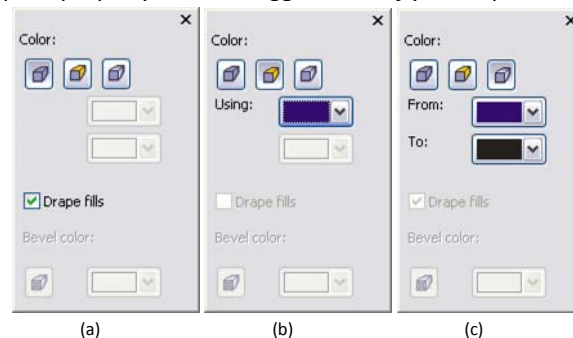
17. Klik ikon **Extrude Rotation** , anda perhatikan maka muncul *flyout* seperti berikut:



Gambar 127. Extrude rotaion.

18. Arahkan pointer ke lingkaran tengah yang berisi angka “3” lalu klik-drag sesuai keinginan anda. Perintah ini berfungsi untuk merotasikan obyek *extrude*. Namun perintah ini jarang digunakan karena hasilnya kurang bagus.

19. Klik ikon **color**  pada *property bar*, sehingga muncul *flyout* seperti berikut:



Gambar 128. Color extrude.

20. Gambar diatas menunjukkan 3 model pilihan untuk memberikan warna pada efek *extrude*. Secara standar (gambar (a)), warna yang digunakan adalah warna obyek, jika ingin mengubah warna *extrude* ke warna lain maka anda pilih pada mode warna ke dua atau ke tiga.

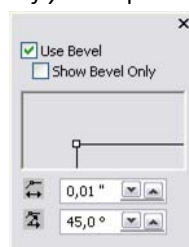
21. Klik pada **Use Solid Color** (gambar (b)), gantilah warna pada  dengan warna lain.

22. Klik pada **Use Color Shading** (gambar (c)), gantilah warna pada  dan . Perintah ini adalah untuk membuat warna gradasi pada efek *extrude*.



Gambar 129. Hasil perubahan warna menggunakan Color Extrude.

23. Klik ikon **Bevels** , maka akan muncul *flyout* seperti berikut:



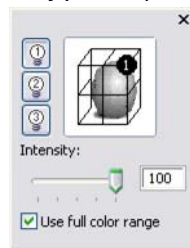
Gamabr 130. Flyout Bevel.

24. Aktifkan **Check-box Use Bevel** dan ubahlah *Bevel Depth* dan *Bevel Angle* sambil melihat perubahannya. Berikut ini adalah contoh hasil efek bevel:



Gambar 131. Contoh hasil efek bevel.

25. Klik pada ikon **Lighting** , maka muncul *flyout* seperti berikut:



Gambar 132. *Flyout Lighting*.

26. Klik pada ikon **lighting #1**, lalu akan muncul lingkaran dengan angka satu di tengahnya. Geserlah kearah yang anda inginkan. Lakukan perintah yang sama untuk mencoba efek lighting yang lain.

Catatan:

Anda bisa memberikan semua efek *lighting* yang disediakan.

27. Klik ikon **Copy Extrude Properties** , lalu pointer berubah menjadi anak panah . Klik pada efek *extrude* yang lain. Perintah ini untuk meng-copy efek *extrude* ke efek *extrude* lain.

28. Klik ikon **Clear Extrude**  untuk menghilangkan/ menghapus efek *extrude* yang telah diberikan.

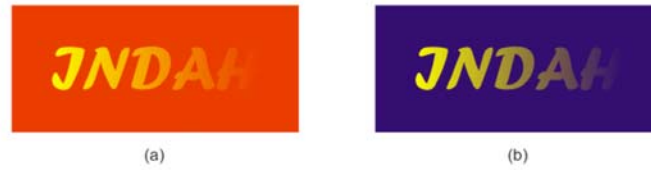
Efek Transparansi Obyek

1. Buatlah sebuah persegi panjang menggunakan **Rectangular Tool**.
2. Berilah sembarang warna pada obyek persegi panjang tersebut.
3. Buatlah teks "INDAH". Perbesar ukuran teks tersebut. Letakkan teks di tengah obyek persegi panjang.
4. Klik ikon **Interactive Transparency Tool** , anda perhatikan pada *Property Bar* akan muncul seperti berikut:



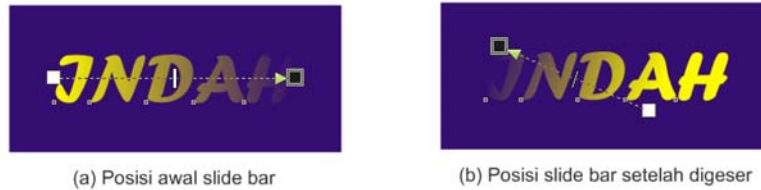
Gambar 133. *Property bar Interactive Transparency Tool*.

5. Klik pada **Transparency Type** , lalu pilihlah **Linear**. Perintah ini adalah untuk membuat transparansi secara linier pada obyek.
6. Ubahlah warna obyek persegi panjang menjadi merah. Anda perhatikan efek transparansi pada teks akan menyesuaikan dengan warna yang ada dibelakangnya.



Gambar 134. Warna transparansi teks akan menyesuaikan dengan perubahan warna dibelakangnya.

7. Aktifkan teks, lalu klik ikon **Interactive Transparency Tool**. Geserlah *slide bar* yang muncul pada teks tersebut. Perintah ini untuk mengubah orientasi pada efek transparansi linier.



Gambar 135. Perubahan posisi *slide bar*.

8. Berikut ini adalah contoh hasil efek transparansi dengan berbagai tipe:



Gambar 136. Macam-macam tipe efek transparansi.

9. Klik pada ikon **Starting Transparency** , lalu geser pada *slide bar* menuju angka 30.



Gambar 137. Intensitas transparansi 30% dan 70%.

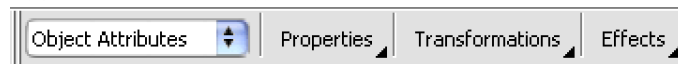
Mengandakan atribut obyek dengan cepat

Dalam proses mendesain, kadang-kadang kita membuat beberapa obyek yang berbeda namun dengan atribut yang sama. jika atribut yang diberikan ke suatu obyek ada lebih dari satu dan cukup rumit serta perlu proses yang panjang, maka kita akan kesulitan untuk mengulanginya. CorelDraw menyediakan fasilitas untuk mencontoh atribut obyek yang sudah ada kedalam obyek baru, fasilitas ini disebut *Eyedropper Tool*



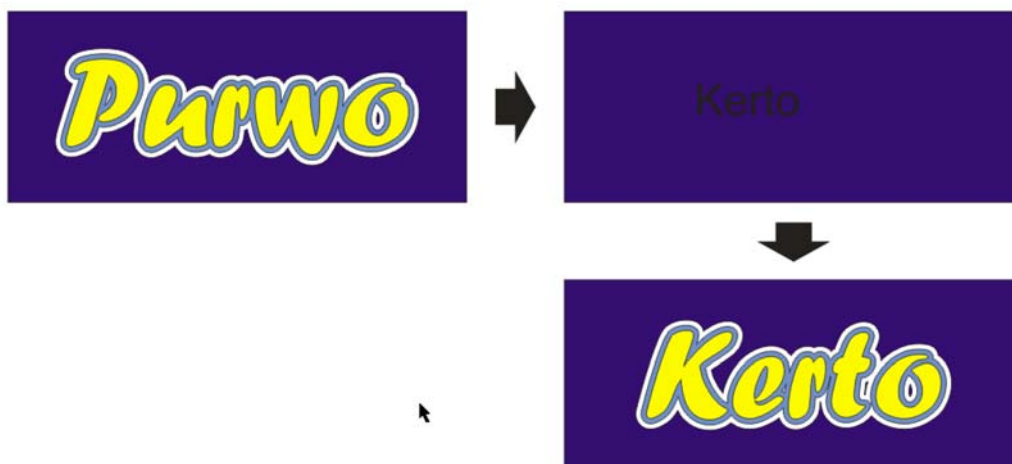
Berikut ini adalah latihan untuk menggunakan fasilitas tersebut.

1. Buatlah sebuah obyek teks dengan tulisan “**Purwo**”. Ubahlah jenis font menjadi **Arial Black**.
2. Perbesar ukurannya menjadi 80 point, lalu berikan warna sesuai selera anda.
3. Berikan efek *contour* pada teks tersebut sesuai yang anda inginkan.
4. Buatlah teks yang baru di tempat lain dengan tulisan “Kerto”. Jangan ubah atribut font tersebut.
5. Klik ikon **Eye Dropper Tool** , maka *property bar* akan berubah menjadi seperti berikut:



Gambar 138. *Property Bar Eyedropper Tool.*

6. Klik pada **Effect**  lalu beri tanda “✓” pada *Contour* (perintah ini adalah untuk meng-copy efek contour).
7. Klik ikon **Paint Bucket Tool** , lalu klik pada teks “Kerto”.



Gambar 139. *Penerapan Eyedropper Tool.*